Древесник Arboreal

Древесники — стражи лесов и представители деревьев, но считают себя скорее их родителями и пастырями, нежели садовниками. Как следствие, они медлительны и методичны во всём, но ужасны в гневе, когда встают на защиту своей паствы. Будучи ровесниками лесов, они не склонны связываться с более «скоротечными» народами (древесникам даже эльфы кажутся мимолётными) и по своей природе с недоверием относятся к переменам, но терпимы к тем, кто готов извлечь знания из их длинных, бессвязных монологов, особенно если эти ученики стремятся защищать леса. Те же, кто угрожает лесу, особенно дровосеки или строители, вырубающие леса, расчищая место для форта или города, лично убедятся, что гнев древесника неотвратим и страшен. Возможно, по иронии судьбы эти существа способны разрушать чужие постройки с удивительной лёгкостью, чем не преминут воспользоваться в минуты ярости.

Древесник-страж Arboreal Warden

Древесники-стражи — это следопыты общества древесников. Эти странники стремятся узнать как можно больше о лесах, в которых обитают, и лишь изредка останавливаются пустить корни и отдохнуть в одной и той же части леса дважды. Благодаря этой жажде странствий, из стражей получаются идеальные лесные дозорные и разведчики. Хотя они и сильные бойцы, они знают, что не стоит противостоять опасным врагам в одиночку. Вместо этого они докладывают о любой опасности древесным регентам — древням. Изредка большие группы древесников-стражей собираются вместе, образуя рощу. Рощи выходят за границы леса, чтобы разведать окрестности и разузнать о потенциальных угрозах, возвращаясь с докладом домой. Древесники-стражи не пытаются понять мотивы других существ. Как и большинство сил природы, они противоречиво относятся к делам смертных, не затрагивающих их лес.

Древесник-страж Arboreal Warden — Существо 4

НД | КРУПНОЕ | РАСТЕНИЕ

Восприятие: +11; сумеречное зрение;
Языки: Древнийский, Общий, Сильван;
Навыки: Атлетика +13, Скрытность +9 (+14 в лесах);
Сил: +5, **Лвк:** +1, **Вын:** +3, **Инт:** +1, **Мдр:** +3, **Хар:** +1;
Предметы: большой щит из коры (Твёрдость 3, ПЗ 20, ПП 10), каменный длинный меч.

КБ: 20 (22 с поднятым щитом); **Стойкость** +13, **Рефлексы** +9, **Воля** +11;
ПЗ: 75; **Уязвимость:** уязвимость к топорам, огонь 10; **Сопротивление:** дробящий 5, колющий 5;
Уязвимость к Топорам (Axe Vulnerability): Древесник-страж получает дополнительно 5 урона от топоров.
Атака по Возможности (Attack of Opportunity): ⤾
Блок Щитом (Shield Block): ⤾

Скорость: 25 футов;
Ближний бой: ◆ каменный длинный меч +13 (досягаемость 10 футов), **Урон:** 1d8+10 дробящий;
Ближний бой: ◆ удар щитом +13, **Урон:** 1d6+10 дробящий.
Толчок Щитом (Shield Push): ◆◆ Древесник-страж Бежит (Stride) и затем совершает Удар (Strike) щитом. Если атака попадает, цель отбрасывается на 10 футов назад.



Павшие древесники

Древесники почитают своих мёртвых. В их сложных погребальных ритуалах павший древесник укладывается на постель из мха в центре молодой рощи. В итоге разлагающееся тело древесника удобряет саженцы, обеспечивая рост нового поколения деревьев.

Пробуждённое дерево Awakened Tree

Древесные регенты и другие могущественные заклинатели первобытной магии могут временно наделять деревья разумом для защиты леса. Эти пробуждённые деревья наделены необходимыми инстинктами, подвижностью и способностью к атакам. Они следуют командам своих покровителей и сражаются, чтобы защитить свой дом. Приведённые ниже параметры также подходят и для растений, оживлённых другими способами, такими как мистическое воздействие другого измерения, капризный дух-фея или тому подобное.

Пробуждённое дерево Awakened Tree — Существо 6

Н | ОГРОМНОЕ | РАСТЕНИЕ

Восприятие: +13; сумеречное зрение;
Языки: Древнийский (не может говорить);
Навыки: Атлетика +14, Скрытность +9 (+14 в лесах);
Сил: +6, **Лвк:** –1, **Вын:** +6, **Инт:** –5, **Мдр:** +3, **Хар:** +0.

КБ: 22; **Стойкость** +16, **Рефлексы** +9, **Воля** +13;
ПЗ: 100; **Уязвимость:** уязвимость к топорам, огонь 10; **Сопротивление:** дробящий 5, колющий 5.
Уязвимость к Топорам (Axe Vulnerability): Пробуждённое дерево получает дополнительно 5 урона от топоров.

Скорость: 20 футов;
Ближний бой: ◆ ветвь +16 (досягаемость 15 футов), **Урон:** 2d8+6 дробящий;
Ближний бой: ◆ корень +16 (сбивающее), **Урон:** 2d6+6 дробящий.

Древесник-регент Arboreal Regent

Древесники-регенты, также известные как древни — это огромные существа-одиночки, занимающиеся охраной целого леса. Они склонны очень долго обдумывать обстоятельства ситуаций и никогда не действуют резко или беспечно. Изредка они собираются небольшими группами — рощами, чтобы обменяться новостями и передать знание древесникам-стражам, выросших под их началом. Во времена великой опасности все рощи региона могут устроить собрание, длящееся несколько месяцев, на котором в конечном счёте принимается решение о дальнейших действиях.
Обычно рост древесника-регента составляет около 30 футов, диаметр ствола — 2 фута, а вес — 4500 фунтов.



Грибные сети

Особенно старые древесники-регенты и другие могущественные древесники могут взаимодействовать с обширной грибной сетью, соединяющей корни всех деревьев леса. Таким образом древесник может узнать об опасностях по всему лесу, даже на расстоянии многих миль.

ДРЕВЕСНИК-РЕГЕНТ ARBOREAL REGENT — СУЩЕСТВО 8

НД ОГРОМНОЕ РАСТЕНИЕ

Восприятие: +18; сумеречное зрение;
Языки: Древнийский, Общий, Сильван; разговор с растениями;
Навыки: Атлетика +19, Дипломатия +16, Запугивание +16, Природа +18, Скрытность +11 (+21 в лесах);
Сил: +7, **Лвк:** –1, **Вын:** +6, **Инт:** +1, **Мдр:** +4, **Хар:** +2;
КБ: 26; **Стойкость** +20, **Рефлексы** +11, **Воля** +16;
ПЗ: 150; **Уязвимость:** уязвимость к топорам, огонь 10; **Сопротивление:** дробящий 5, колющий 5;
Уязвимость к Топорам: Древесник-регент получает дополнительно 5 урона от топоров.
Скорость: 25 футов;
Ближний бой: ◆ ветвь +19 (досягаемость 15 футов), **Урон:** 2d12+7 дробящий;
Ближний бой: ◆ корень +19 (сбивающее), **Урон:** 2d8+7 дробящий;
Дальний бой: ◆ камень +19 (громящее, шаг дистанции 120 футов), **Урон:** 2d10+7 дробящий;
Первобытные врождённые заклинания: СЛ 26; **Постоянное:** *разговор с растениями (speak with plants)*;
Пробуждение Дерева (Awaken Tree): ◆◆ (концентрация, первобытная); Древесник-регент заставляет растение в пределах 180 футов вырвать себя с корнем и сражаться в качестве миньона, используя параметры пробуждённого дерева. Древесник-регент может контролировать до двух пробуждённых деревьев за раз и он может отдать команду двум деревьям одним действием с атрибутами «концентрация» и «слух».
Разрушение Объектов (Sunder Objects): Когда древесник-регент наносит урон предмету или строению, он дополнительно наносит 2d10 урона этому предмету или строению.
Метание Камня (Throw Rock): ◆

БАРГЕСТ BARGHEST

Баргесты — это волкоподобные исчадия с гоблинскими лицами и гуманоидными кистями. Они рыщут по Материальному Плану в поисках душ, чтобы утолить свой демонический голод. Эоны назад баргесты обитали в преисподней Ада и служили Асмодею, но после того, как Ламашту похитила и взяла четырёх самых могущественных из их рода себе в качестве домашних питомцев (а со временем и в пантеон богов-героев, которым поклонялись злые гоблины), лояльность и сущность баргестов значительно изменились. Сегодня, хотя баргесты всё ещё сохраняют связь с гоблиноидами, они служат только своим собственным интересам.

БАРГЕСТ BARGHEST

Типичный баргест — это ненасытный пожиратель живых, питающийся жиром смертных, становясь всё сильнее. Используя кровь и плоть своих жертв, баргест может добиться ужасных и непредсказуемых мутаций в процессе превращения в высшего баргеста. Баргесты часто пользуются своей способностью изменения облика, чтобы править племенами гоблиноидов или незаметно охотиться в сельской местности под видом неестественно умных волков. Они не очень хорошо работают вместе, так как каждый баргест хочет забрать всю добычу себе; каннибализм — типичный результат слишком большого количества баргестов на одной небольшой территории.



БОГИ-ГЕРОИ БАРГЕСТЫ

Четыре баргеста, украденные из адских питомников божеством Ламашту, не были первыми в своём роде, но они были и остаются наиболее могущественными. Теперь они – обитатели Бездны, живущие в своём собственном царстве, примыкающем к владениям Ламашту, и им поклоняются гоблины во многих мирах как «богам-героям». В число этих четырёх баргестов входят: Хадрегаш-работорговец, Венкельвор-мучитель, Заронгел-пёсорез и Зогмугота-падальщик.

БАРГЕСТ BARGHEST — СУЩЕСТВО 4

ХЗ СРЕДНЕЕ ИСЧАДИЕ

Восприятие: +12; ночное зрение, нюх (неточное) 30 футов;
Языки: Бездны, Общий, Гоблинский;
Навыки: Акробатика +10, Обман +12, Дипломатия +9, Запугивание +11, Скрытность +10, Выживание +8;
Сил: +5, **Лвк:** +2, **Вын:** +3, **Инт:** +2, **Мдр:** +2, **Хар:** +3.
КБ: 21; **Стойкость** +11, **Рефлексы** +12, **Воля** +8;
ПЗ: 50; **Сопротивление:** огонь 5, физический 5 (кроме магического);
Атака по Возможности (Attack of Opportunity): ⤾
Скорость: 25 футов;
Ближний бой: ◆ челюсти +13, **Урон:** 2d8+5 колющий;
Ближний бой: ◆ когти +13 (проворное), **Урон:** 2d6+5 режущий;
Врождённые сакральные заклинания: СЛ 21; **4-й:** *мерцание (blink)* (произвольное), *замешательство (confusion)*, *пространственная дверь (dimension door)* (только на себя); **3-й:** *левитация (levitate)* (произвольное); **1-й:** *очарование (charm)*;
Смена Облика (Change Shape): ◆ (концентрация, сакральная, превращение, трансмутация); Баргест принимает облик гоблиноида (гоблина, хобгоблина или багбера) или волка, или принимает свой истинный облик. Когда баргест находится в облике гоблиноида, он теряет свой Удар (Strike) когтями, становится Маленьким, если принял форму гоблина, и его Скорость становится равна 20 футам. Когда баргест принимает облик волка, его Скорость становится равна 40 футам и его челюсти получают способность Нокдаун (Knockdown). У каждого баргеста есть только одна индивидуальная форма волка и гоблиноида.
Пожирание (Feed): Раз в месяц баргест может потратить 1 минуту, чтобы поглотить труп, получая постоянный статусный бонус +1 к своим проверкам и СЛ. Каждое последующие поедание увеличивает этот бонус на 1. В четвёртый раз баргест сбрасывает свою шкуру и мутирует в высшего баргеста, а этот статусный бонус исчезает.

ВЫСШИЙ БАРГЕСТ GREATER BARGHEST

Когда баргест пожрал достаточно плоти, чтобы стать высшим баргестом, он как правило старается покинуть Материальный План и вернуться в Бездну, чтобы присоединиться к другим исчадиям и ужасам того Плана. Так как у баргестов нет врождённой способности к перемещению на другие Планы, на такое возвращение могут уйти годы,
если не десятилетия. В течение этого времени высшие баргесты продолжают пожирать и охотиться на людей и править племенами гоблиноидов. Некоторые даже привыкают к такой жизни на Материальном Плане и полностью отказываются от окончательного возвращения в Бездну, даже несмотря на то, что вернувшиеся баргесты часто становятся ещё могущественнее, приобретая жуткие новые способности и качества, полученные из первозданного хаоса самой Бездны.
Хотя высшие баргесты и сильнее обычных баргестов, в процессе трансформации у них также мутируют и новые смертоносные

способности. У некоторых баргестов после превращения вырастают крылья, как у летучей мыши. У других появляется токсичное дыхание или рудиментарные конечности. Варианты, описанные ниже, представляют лишь малую часть возможных мутаций баргестов. На их основе вы можете придумать свои собственны мутации.

ВЫСШИЙ БАРГЕСТ GREATER BARGHEST СУЩЕСТВО 7

НЕОБЫЧНОЕ | ХЗ | КРУПНОЕ | ИСЧАДИЕ | МУТАНТ

Восприятие: +16; ночное зрение, нюх (неточное) 30 футов;
Языки: Бездны, Общий, Гоблинский;
Навыки: Акробатика +15, Атлетика +15, Обман +18, Дипломатия +14, Запугивание +16, Скрытность +15, Выживание +14;
Сил: +6, **Лвк:** +2, **Вын:** +4, **Инт:** +3, **Мдр:** +3, **Хар:** +5;
КБ: 25; **Стойкость** +17, **Рефлексы** +15, **Воля** +12;
ПЗ: 105; **Уязвимость:** добрый 5, принципиальный 5; **Сопротивление:** огонь 10, физический 10 (кроме магического).
Атака по Возможности (Attack of Opportunity): ⮌
Скорость: 35 футов;
Ближний бой: ◆ челюсти +17, **Урон:** 2d10+6 колющий;
Ближний бой: ◆ когти +17 (проворное), **Урон:** 2d8+6 режущий;
Сакральные врождённые заклинания: СЛ 25; **4-й:** *мерцание (blink)* (произвольное), *замешательство (confusion)*, *пространственная дверь (dimension door)*, *увеличение (enlarge)*; **3-й:** *левитация (levitate)* (произвольное); **2-й:** *невидимость (invisibility)* (произвольное); **1-й:** *очарование (charm)*.
Смена Облика (Change Shape): ◆ (концентрация, сакральная, превращение, трансмутация); Как у баргеста.
Мутации (Mutations): Процесс поглощения трупов для превращения в высшего баргеста может вызывать необычные и непредсказуемые физиологические изменения. У высшего баргеста есть одна мутация, как правило, из следующего списка.
- **Клыки (Fangs):** (яд); У баргеста есть особенно длинные клыки, из которых сочится яд. Его челюсти наносят дополнительно 1d6 урона от яда и 1d6 продолжительного урона от яда;
- **Токсичное Дыхание (Toxic Breath):** ◆◆ (сакральная, эвокация, яд); Баргест выдыхает облако токсичного газа, наносящее 8d6 урона от яда всем существам в 30-футовом конусе (базовый спасбросок Стойкости со СЛ 25). После этого он не может использовать Токсичное Дыхание (Toxic Breath) 1d4 раунда.
- **Удар Рудиментарной Рукой (Vestigial Arm Strike):** ◇ **Частота:** раз в раунд; **Триггер:** Баргест совершает Удар (Strike). **Эффект:** Баргест совершает Удар (Strike) когтями своей скрюченной третьей руки, свисающей с его туловища. Эта атака не учитывается при расчёте штрафа за многократную атаку баргеста, и этот вид штрафа не распространяется на эту атаку;
- **Крылья (Wings):** У баргеста на спине вырастают уродливые крылья. Он получает Скорость Полёта 25 футов.

Гаргулья Gargoyle

Гаргульи — монстры-охотники, созданные из элементального камня. Они используют своё сходство с декоративными статуями, чтобы днём прятаться на самом виду в городах, а ночью нападать на случайных прохожих. Их наиболее распространённая форма — рогатый гуманоид с крыльями, как у летучей мыши, но отдельные гаргульи отличаются большим разнообразием, некоторые из них выглядят более или менее человекоподобными, а другие не похожи ни на одно из известных существ. Детали внешнего вида гаргульи не статичны; городские гаргульи, остающиеся в одном и том же месте достаточно долго, медленно трансформируются, день за днём, чтобы соответствовать стилю местной архитектуры. Эти терпеливые монстры могут оставаться замаскированными в течение длительного времени, терпеливо ожидая возможности нанести удар.

Гаргульи, как правило, одинокие охотники, хотя иногда они объединяются в грозные кланы, называемые “Крыльями” для защиты или развлечения. В редких случаях Крылья становятся относительно стабильными сообществами, и гаргульи собранные в Крылья могут даже объединяться с другими существами, такими как демоны и разумные аберрации, хотя эти союзы чрезвычайно шаткие. Большинство гаргулий коварны, мстительны и мелочны — черты, которые препятствуют прочному партнёрству. Многие склонны к навязчивым и мнительным состояниям. Одни коллекционируют всё, что угодно — от книг до мрачных трофеев, другие — ритуалисты или чрезмерно увлечены специфическими интеллектуальными темами или определёнными художественными мотивами. Эти тенденции часто способствуют распаду Крыльев по мере столкновения навязчивых идей и маний отдельных представителей.

КАПОАЦИНТ KAPOACINTH

Капоацинты живут не среди скал или крыш, а под водой, используя свои крылья для плавания. Эти обитающие в воде гаргульи часто населяют неглубокие прибрежные районы и выныривают из моря, чтобы напасть на добычу. Капоацинты менее индивидуалистичны и имеют тенденцию создавать более устойчивые Крылья на более длительные периоды времени. Капоацинты обладают теми же способностями, что и гаргульи, представленные ниже, но со следующими изменениями: у них есть атрибут «водное», Скорость Плавания 40 футов вместо Скорости Полёта, и их реакция Когтистые Лапы (Clawed Feet) срабатывает, когда они Плавают (Swimming), а не Летают (Flying).



КУЛЬТЫ БАРГЕСТОВ

Боги-герои баргестов, возможно, единственные в своём роде, способные даровать заклинания своим жрецам, но идея обожания поклонников привлекает всех баргестов. Баргест, полностью превратившийся в высшего баргеста и избавившийся от постоянно отвлекающего голода часто принимает на себя роль божества для примитивных племён гоблинов и других монстров. Их не волнует то, что баргест не может предоставлять заклинания, когда сам факт поклонения ему — лучший способ сдержать его от пожирания всего племени.



СОКРОВИЩА ГАРГУЛЬИ

Маниакальная природа гаргулий может привести к формированию разнообразных сокровищ и к коллекциям мрачным трофеев, начиная от запасов мистических томов и заканчивая алхимическими зельями и аппаратами и простыми безделушками.

ГАРГУЛЬЯ GARGOYLE **СУЩЕСТВО 4**

ХЗ | СРЕДНЕЕ | ЧУДОВИЩЕ | ЗЕМЛЯ

Восприятие: +10; ночное зрение;
Языки: Общий, Терран;
Навыки: Акробатика +10, Атлетика +9, Скрытность +12;
Сил: +3, **Лвк:** +2, **Вын:** +3, **Инт:** −2, **Мдр:** +2, **Хар:** −2.

КБ: 21; **Стойкость** +13, **Рефлексы** +10, **Воля** +10;
ПЗ: 40; **Сопротивление:** физический 5 (кроме адамантина).
Когтистые Лапы (Clawed Feet): ⤾ (атака); **Триггер:** Горгулья Летит (Flying), и существо перемещается в соседний квадрат под ней.
Эффект: Горгулья совершает Удар (Strike) когтем по вызвавшему реакцию существу.

Скорость: 25 футов, Полёт 40 футов;
Ближний бой: ◆ челюсти +13, **Урон:** 2d8+3 колющий;
Ближний бой: ◆ когти +13 (проворное), **Урон:** 2d6+3 режущий;
Статуя (Statue): ◆ (концентрация); До следующего действия горгулья выглядит как статуя. Он автоматически поучает результат 32 на проверку Обмана и СЛ, чтобы сойти за статую.

Гений Genie

На каждом Элементальном Плане существует уникальный тип гениев, и тела этих гениев сформированы из материалов, соответствующих их Плану: джинн создан из ветра, облаков и штормов; плоть ифрита создана из огня; мариды — водяные создания; шайтаны созданы из камня, металла и драгоценных камней. Наконец, джанны состоят из всех четырёх элементов и являются самыми слабыми из гениев.

ЗНАТНЫЕ ГЕНИИ GENIE NOBLES

Знатные гении носят уникальные для своего вида титулы (подробности на боковых панелях) и правят обществом гениев. Знатные гении, как правило, по крайней мере на 5 уровней Класса Опасности выше, чем типичный представитель их вида. В дополнение к повышенным параметрам, за счёт их более высокого уровня КО, знатные гении получают дополнительные заклинания. Но самая удивительная (и печально известная) сила знатного гения — это его способность исполнять желания. Любой знатный гений (за исключением джанна, который лишён этой силы) может исполнить до трёх желаний смертного или нежити в течение года. Многие бессовестные создания заставляют знатных гениев служить им, обманывая или заманивая их в ловушку с помощью магии. Однако, как только знатный гений исполняет третье желание одного существа, он навсегда освобождается от служения этому существу.

ДЖАНН JANNI

Джанны — это гении, состоящие из всех четырёх элементов, поэтому они не могут назвать своим домом ни один из Элементальных Планов. Вместо этого джанны пребывают на Материальном Плане, совершая лишь краткие набеги на другие части Внутренней Сферы. Хотя по размерам и внешнему виду они похожи на людей, Джанны не имеют никакого отношения к людям и возмущаются при любых предположениях на этот счёт. Они — гордый народ и очень заботятся о сохранении своей чести, защищая её остриём меча, если это необходимо.



ДЖИННЫ-ВИЗИРИ DJINNI VIZIERS

Джинны-визири предпочитают исполнять желания физическим, часто вульгарным образом, и при этом снижая качество. Желанное золото, например, может быть только позолоченным (и всё ещё ценным), а не полностью золотым. Джинны-визири добавляют к своим врождённым заклинаниям следующие: *призыв гиганта (summon giant)* (5-й), *языки (tongues)* (5-й)..

ДЖАННИ JANNI **СУЩЕСТВО 4**

Н | СРЕДНЕЕ | ЭЛЕМЕНТАЛЬ | ГЕНИЙ

Восприятие: +11; ночное зрение;
Языки: Общий, один элементальный язык (Аквaн, Ауран, Игнан или Терран), один планарный язык (Бездны, Небесный или Инфернальный); телепатия 100 футов;
Навыки: Акробатика +8, Мистика +10, Ремесло +8, Обман +7, Выживание +11;
Сил: +4, **Лвк:** +2, **Вын:** +2, **Инт:** +2, **Мдр:** +3, **Хар:** +1;
Предметы: композитный короткий лук (20 стрел), скимитар.

КБ: 20; **Стойкость** +12, **Рефлексы** +10, **Воля** +11;
ПЗ: 60; **Сопротивление:** огонь 5;
Элементальная Выносливость (Elemental Endurance): Джанни может выжить на любом Элементальном Плане до 48 часов, после чего он получает 1 урон в час, пока не покинет его или не умрёт.

Скорость: 20 футов, Полёт 15 футов;
Ближний бой: ◆ скимитар +14 (напор +1, сметающее), **Урон:** 1d6+10 режущий;
Ближний бой: ◆ кулак +14 (проворное, магическое, несмертельное), **Урон:** 1d4+10 дробящий;
Дальний бой: ◆ композитный короткий лук +12 (смертоносное 1d10, пропульсивное, шаг дистанции 60 футов, перезарядка 0), **Урон:** 1d6+5 колющий;
Мистические врождённые заклинания: СЛ 21; **7-й:** *планарный переход (plane shift)* (только на Астральный, Элементальные или Материальный План); **2-й:** *создание пищи (create food)*, *невидимость (invisibility)* (×3), *разговор с животными (speak with animals)*; **1-й:** *создание воды (create water)*.
Изменение Размера (Change Size): ◆◆ (мистическая, концентрация, превращение, трансмутация); **Частота:** Один раз в день. **Эффект:** Джанн изменяет размер существа. Это работает как заклинание *увеличение (enlarge)* или *уменьшение (shrink)* 4-го круга, но может выбрать целью недобровольное существо (успешный спасбросок Стойкости со СЛ 21 отменяет эффект).

ДЖИНН DJINNI

Доброжелательные джинны с Плана Воздуха, джинны ценят искусство, культуру, знания и торговлю. Они также любят новые впечатления, сочные блюда и пьянящие вина. Из всех гениев они наиболее склонны сближаться с людьми и другими смертными, вступая с ними в дружеские отношения. Тем не менее, джинны гордятся своим родословием джиннов и имеют склонность снисходительно относиться к смертным, что помогли им прослыть высокомерными существами.
Джинны ладят с джаннами и маридами, но они считают шайтанов слишком жёсткими, а к ифритам испытывают непримиримую

ненависть. Хотя джинны — грозные бойцы, они презирают войну и предпочитают избегать насилия, склоняясь к применению магии и хитрости для одоления своих противников (делая исключение, при столкновении с ифритами).

ДЖИНН DJINNI СУЩЕСТВО 5

НЕОБЫЧНОЕ ХД КРУПНОЕ ВОЗДУХ ЭЛЕМЕНТАЛЬ ГЕНИЙ

Восприятие: +13; ночное зрение, *обнаружение магии (detect magic)*;
Языки: Ауран, Общий;
Навыки: Акробатика +14, Мистика +11, Атлетика +11, Ремесло +9, Обман +11, Дипломатия +13, Общество +9, Скрытность +12;
Сил: +4, **Лвк:** +5, **Вын:** +2, **Инт:** +2, **Мдр:** +2, **Хар:** +4;
Предметы: скимитар.

КБ: 22; **Стойкость** +9, **Рефлексы** +14, **Воля** +11;
ПЗ: 71; **Невосприимчивость:** кислота; **Сопротивление:** ментальный 5, звук 5.
Вихрь (Whirlwind): (воздух, мистическая, аура, эвокация); 20 футов. Все квадраты в ауре джинна — пересечённая местность для Бегущих (Striding) и Летящих (Flying) существ. Существа с атрибутом «воздух» невосприимчивы к данному эффекту.

Скорость: 25 футов, Полёт 40 футов;
Ближний бой: ◆ скимитар +15 (напор +1, досягаемость 10 футов, сметающее), **Урон:** 1d6+10 режущий;
Ближний бой: ◆ кулак +16 (проворное, фехтовальное, магическое, несмертельное, досягаемость 10 футов), **Урон:** 1d4+10 дробящий;
Дальний бой: ◆ удар ветра +15 (воздух, мистическая, эвокация, шаг дистанции 20 футов), **Урон:** 1d8+6 дробящий;
Мистические врождённые заклинания: СЛ 23; **7-й:** *планарный переход (plane shift)* (произвольное; только на Астральный, Элементальные или Материальный Планы); **4-й:** *создание (creation)*, *газообразная форма (gaseous form)*; **3-й:** *иллюзорное существо (illusory creature)*, *иллюзорный объект (illusory object)*; **2-й:** *улучшить провизию (enhance victuals)* (произвольное), *невидимость (invisibility)* (произвольное; только на себя); **Постоянное (3-й):** *обнаружение магии (detect magic)*.
Всплеск Урагана (Hurricane Blast): ◆◆ (воздух, мистическая, эвокация); **Частота:** Один раз за раунд. **Эффект:** Джинн отталкивает всех существ, находящихся в области его ауры на 20 футов назад или заставляет всех существ в ауре двигаться на 20 футов по часовой стрелке или против часовой стрелки. Каждое существо должно пройти спасбросок Стойкости со СЛ 21. При успехе оно избегает перемещения, а при критическом провале оно распластано (prone) в дополнение к перемещению. Существа с атрибутом «воздух» невосприимчивы к данному эффекту.

ШАЙТАН SHAITAN

Родом с Плана Земли, шайтаны — гордые и наглые гении. Они ценят физическое мастерство и любят торг, азартные игры, работу по металлу и камню. Огромные драгоценные камни и жилы драгоценного металла наполняют их родной План, и трудолюбивые шайтаны построили огромную торговую империю с помощью этих обильных природных ресурсов.

ШАЙТАН SHAITAN СУЩЕСТВО 7

НЕОБЫЧНОЕ ПН КРУПНОЕ ЭЛЕМЕНТАЛЬ ЗЕМЛЯ ГЕНИЙ

Восприятие: +15; ночное зрение, *обнаружение магии (detect magic)*, виброчувствительность (неточное) 60 футов;
Языки: Общий, Терран;
Навыки: Атлетика +19, Ремесло +14, Обман +16, Природа +15, Общество +14;
Сил: +6, **Лвк:** +1, **Вын:** +4, **Инт:** +3, **Мдр:** +2, **Хар:** +3;
Предметы: фальшион +1.

КБ: 25; **Стойкость** +18, **Рефлексы** +12, **Воля** +15;
ПЗ: 110; **Сопротивление:** электричество 10.

Скорость: 20 футов, Рытьё 45 футов, Лазание 20 футов; вглубь земли (earth glide);
Ближний бой: ◆ фальшион +20 (напор +1, магическое, досягаемость 10 футов, сметающее), **Урон:** 1d10+12 режущий;
Ближний бой: ◆ кулак +19 (проворное, магическое, несмертельное, досягаемость 10 футов), **Урон:** 1d4+12 дробящий плюс Толчок (Push) 10 футов и толчок в камень (shove into stone);
Мистические врождённые заклинания: СЛ 24; **7-й:** *планарный переход (plane shift)* (только на Астральный, Элементальные или Материальный Планы); **5-й:** *вуаль (veil)* (только на себя), *каменная стена (wall of stone)*; **4-й:** *обработка камня (shape stone)* (произвольное); **2-й:** *блёстки (glitterdust)* (×2); **Постоянное (4-й):** *обнаружение магии (detect magic)*.
Вглубь Земли (Earth Glide): Шайтан может зарываться в почву и камень с полной Скоростью, не оставляя никаких туннелей или следов своего прохождения.
Толчок в Камень (Shove into Stone): (мистическая, земля, трансмутация); Когда шайтан Толкает (Shove) существо в каменный барьер, цель должна преуспеть в спасброске Рефлексов со СЛ 22 или станет одним целым с барьером (как *слияние с камнем (meld into stone)*). Жертва может попытаться Вырваться (Escape) (СЛ 28).

ИФРИТ EFREETI

Ифриты — ненавистные и безжалостные гении с Плана Огня, где они возводят метрополии и огромные центры торговли, привлекающие экстрапланарных путешественников со всей Мультивселенной. Они — жестокие работорговцы, мстительные разжигатели войны и зловещие исполнители желаний; есть много



ИФРИТЫ-МАЛИКИ EFREETI MALIKS

Ифриты-малики получают удовольствие от выполнения желаний педантичными способами, которые вызывают страдания, сожаление или боль. Желающий получить тысячу фунтов драгоценных камней получил бы их в виде сокрушительной лавины. Ифриты-малики добавляют к своим врождённым заклинаниям следующие: *огненный шар (fireball)* (5-й, произвольное); *извержение вулкана (volcanic eruption)* (7-й).



ДЖАНН-ЭМИР JANNI AMIR

Джанн-эмир не может исполнять желания. Он добавляет к своим врождённым заклинаниям следующие: *чтение знамений (read omens)* (4-й); **Заговоры (4-й):** *обнаружение магии (detect magic)* (произвольное).



МАРИД-ШЕХЗАДЕ SHAHZADAS

Марид-шехзаде исполняет желания так, чтобы это их забавляло. Они добавляют к своим врождённым заклинаниям следующие: *конус холода (cone of cold)* (5-й, произвольное), *иллюзорное существо (illusory creature)* (×2).

историй о смертных, которые заключали сделки с ифритом, но их слова были искажены в угоду капризным и злобным прихотям гения.

Ифриты не охотно общаются с другими гениями; они пребывают в вечной вражде с джиннами, презирают маридов, считают джаннов слабаками, недостойными называться гениями, и лишь изредка идут на союзы с шайтанами. При росте 12 футов и весе 2 000 фунтов ифриты являются грозными противниками и одним взглядом косят выбранных ими жертв.



ШАЙТАН-ПАША SHAITAN PASHAS

Шайтан-паша исполняет желания максимально эффективно. Исполненное желание может создать временную реальность — желание иметь домашнего дракона может привести к тому, что дракон проживёт всего один день, прежде чем исчезнет или умрёт. Шайтан-паша добавляет к своим врождённым заклинаниям следующие: *землетрясение (earthquake)* (8-й); *плоть в камень (flesh to stone)* (6-й), *каменная кожа (stoneskin)* (6-й, произвольное; только на себя).

ИФРИТ EFREETI — СУЩЕСТВО 9

НЕОБЫЧНОЕ | ПЗ | КРУПНОЕ | ЭЛЕМЕНТАЛЬ | ОГОНЬ | ГЕНИЙ

Восприятие: +17; ночное зрение, *обнаружение магии (detect magic)*;
Языки: Общий, Игнан;
Навыки: Мистика +14, Атлетика +22, Ремесло +14, Обман +19, Дипломатия +17, Запугивание +19, Общество +14;
Сил: +5, **Лвк:** +3, **Вын:** +4, **Инт:** +1, **Мдр:** +2, **Хар:** +4;
Предметы: нагрудник, *скимитар мощи +1.*

КБ: 28; **Стойкость** +18, **Рефлексы** +17, **Воля** +20;
ПЗ: 175; **Невосприимчивость:** огонь; **Уязвимость:** холод 10.

Скорость: 25 футов, Полёт 35 футов;
Ближний бой: ◆ *скимитар* +21 (огонь, напор +2, магическое, досягаемость 10 футов, сметающее), **Урон:** 2d6+11 режущий плюс 2d6 огонь;
Ближний бой: ◆ кулак +20 (проворное, магическое, досягаемость 10 футов), **Урон:** 1d4+11 дробящий плюс 2d6 огонь;
Мистические врождённые заклинания: СЛ 29, атака +19; **7-й:** *планарный переход (plane shift)* (произвольное; только на Астральный, Элементальные или Материальный Планы); **5-й:** *иллюзорный объект (illusory object)*; **4-й:** *газообразная форма (gaseous form)*, *невидимость (invisibility)* (×2);
Заговоры (5-й): *сотворение пламени (produce flame)*; **Постоянное (5-й):** *обнаружение магии (detect magic)*.
Палящий Захват (Burning Grasp): (огонь); Когда ифрит берёт в захват существо, это существо получает 2d6 урона от огня и получает 2d6 урона от огня в конце каждого своего хода до тех пор, пока оно остаётся схваченым (grabbed).
Изменение Размера (Change Size): ◆◆ (мистическая, концентрация, превращение, трансмутация); как у джанн (СЛ 29).
Боевой Захват (Combat Grab): ◆ **Условия:** У ифрита свободна одна рука. **Эффект:** Ифрит наносит Удар (Strike) в ближнем бою, держа одну руку свободной. Если Удар (Strike) попадает, ифрит захватывает (grabbed) цель свободной рукой.

МАРИД MARID

Мариды — капризные, но могущественные гении с Плана Воды; среди гениев с ними по силе может соперничать только огненный ифрит. Мариды олицетворяют силу океанских волн и течений, но у них также есть более мягкая сторона, любящая представления и искусство, такие как танцы, музыка и декламация.

Мариды относятся к ифритам враждебно, но редко встречаются с ними в их родной среде обитания. Они ладят с джиннами, джаннами и шайтанами, хотя последние считают маридов легкомысленными и раздражающими, и общаются с ними только для заключения торговых сделок. В обществе маридов существуют строгие правила гостеприимства, и во многих городах маридов есть магически обособленный квартал для межпланарных посетителей, где мариды-шахзаде ведут дела с дышащими воздухом.

МАРИД MARID — СУЩЕСТВО 9

НЕОБЫЧНОЕ | ХН | КРУПНОЕ | ЭЛЕМЕНТАЛЬ | ГЕНИЙ | ВОДА

Восприятие: +18; ночное зрение, *обнаружение мировоззрения (detect alignment)*, *обнаружение магии (detect magic)*, улавливание колебаний (wavesense) (неточное) 60 футов;
Языки: Акван, Общий;
Навыки: Атлетика +20 (+24 Плавание), Ремесло +16, Дипломатия +19, Природа +18, Выступление +16, Общество +14, Скрытность +18;
Сил: +5, **Лвк:** +5, **Вын:** +4, **Инт:** +1, **Мдр:** +3, **Хар:** +3;
Предметы: *трезубец мощи +1.*

КБ: 28; **Стойкость** +18, **Рефлексы** +21, **Воля** +17;
ПЗ: 145; **Сопротивление:** огонь 10.
Водоворот (Vortex): (аура, вода); 40 футов. Вода в области ауры марида, при нахождении его в том же водоёме, является пересечённой местностью для Плывущих (Swimming) существ. Существа с атрибутом «вода» невосприимчивы к этому эффекту.

Скорость: 20 футов, Плавание 40 футов;
Ближний бой: ◆ *трезубец* +21 (магическое, досягаемость 10 футов), **Урон:** 2d8+11 колющий;
Ближний бой: ◆ кулак +20 (проворное, магическое, несмертельное, досягаемость 10 футов), **Урон:** 1d4+11 дробящий;
Дальний бой: ◆ *трезубец* +21 (магическое, метательное 20 футов), **Урон:** 2d8+11 колющий.
Мистические врождённые заклинания: СЛ 28; **7-й:** *планарный переход (plane shift)* (произвольное; только на Астральный, Элементальные или Материальный Планы); **5-й:** *власть над водой (control water)* (произвольное), *иллюзорная местность (hallucinatory terrain)*; **4-й:** *гидроудар (hydraulic push)* (произвольное), *водный поток (hydraulic torrent)*, *плотный туман (solid fog)*; **2-й:** *марево (blur)* (произвольное), *иллюзорный объект (illusory object)*; **Постоянное (5-й):** *обнаружение магии (detect magic)*; **1-й:** *обнаружение мировоззрения (detect alignment)* (только зло или добро).
Смена Облика (Change Shape): ◆ (мистическая, концентрация, превращение, трансмутация); Марид может принять облик любого водного элементаля или гуманоида. Эта способность не изменяет Скорость марида или его атаку и бонусы урона от его Удара (Strike).
Сметающий Прилив (Rush of Water): ◆◆ (мистическая, эвокация, вода); Марид выпускает струю воды в области 60-футовой линии, нанося 9d6 дробящего урона (базовый спасбросок Рефлексов со СЛ 28). Существо, провалившее спасбросок, также отталкивается на 10 футов (на 20 футов при критическом провале). Марид не может снова использовать Сметающий Прилив (Rush of Water) 1d4 раунда.
Пронзить (Skewer): ◆ Марид совершает Удар (Strike) трезубцем, нанося дополнительно 2d6 продолжительного урона от кровотечения при попадании (4d6 при критическом попадании).

Привидение Ghost

Когда смертные умирают при трагических обстоятельствах или не завершив важного для них деяния, они иногда могут остаться

в этом мире. Эти страдающие души стерегут место, значимое для них при жизни, постоянно пытаясь исправить свою мнимую ошибку или проступок.

СОЗДАНИЕ ПРИВИДЕНИЯ

Хотя лучше всего создавать собственных привидений для решения конкретных задач приключения, вы также можете использовать следующие рекомендации для превращения живых существ в привидений.

Во-первых, увеличьте уровень (или класс опасности) существа на 2 и измените его параметры следующим образом:

- Увеличьте КБ, спасброски, Восприятие, Сложности, и модификаторы Навыков на 2. Увеличьте наиболее подходящий модификатор атаки ближнего боя на 4, для атаки призрачной рукой (описание ниже), а модификаторы других видов атаки на 2;
- Привидение получает модификатор Силы –5 и модификатор Выносливости +0;
- Не меняйте Пункты Здоровья привидения за его новый класс опасности.

СПОСОБНОСТИ ПРИВИДЕНИЯ

Привидение приобретает атрибуты: «бесплотное», «дух» и «нежить». Многие становятся злыми. Если существо, взятое за основу, обладало какими-либо способностями или атрибутами, связанными с его телесностью, оно их теряет. Возможно, вам также потребуется настроить некоторые способности, которые противоречат характеру привидения. Все призраки получают следующие способности:

Ночное зрение;

Связь с Местом (Site Bound): Типичное привидение может блуждать отдаляясь только на небольшое расстояние от того места, где оно было убито, или места, которое оно охраняет. Обычно это расстояние не превышает 120 футов. Некоторые привидения вместо этого привязаны к комнате, зданию, предмету или существу, которое было особенно важным для него, а не к месту.

Негативное исцеление;

Возвращение (Rejuvenation): (сакральная, некромантия); Когда привидение уничтожается, оно вновь формируется через 2d4 дня в том месте, к которому оно привязано, полностью исцелённым. Привидение может быть окончательно уничтожено только в том случае, если кто-то определит причину его существования и исправит всё, что мешает духу покинуть этот мир.

Невосприимчивость: смертельные эффекты, болезнь, парализован (paralyzed), яд, точный урон, потеря сознания (unconscious);

Сопротивление: всем видам урона 5 (кроме силового, позитивного и *призрачного касания (ghost touch)*; двойное Сопротивление не-магическому урону). Это Сопротивление увеличивается до 10 для 9-го класса опасности и до 15 для 16-го КО.

Скорость Полёта: приведение получает Скорость Полёта равную Скорости существа, взятого за основу;

Призрачная Рука (Ghostly Hand): Все привидения имеют безоружную атаку призрачной рукой, которая наносит негативный урон. Она обычно обладает атрибутами: «проворное», «фехтовальное» и «магическое». Некоторые привидения владеют призрачным оружием, воспоминаниями о котором возвращают его жизни, но эффект тот же.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Выберите одну или две из следующих способностей или возможно три, если привидение 9-го класса опасности или выше. Эти способности должны быть связаны со смертью привидения или его историей. Вы также можете создавать новые способности или адаптировать их под монстров или классы в соответствии с выбранной темой. Для Сложностей используйте 2+СЛ уровня (класса опасности) привидения (*Основная книга правил* стр. 558).

Тлетворный Взгляд (Corrupting Gaze): ◆◆ Привидение пристально смотрит на видимое существо в радиусе 30 футов. Цель получает 1d6 негативного урона + 1d6 за каждые 2 уровня КО с базовым спасброском. Существо, провалившее спасбросок, также ошеломлено (stupefied) 1 на 1 минуту;

Истощающее Касание (Draining Touch): ◆◆ Одним прикосновением привидение высасывает жизненную силу живого существа. Оно делает Удар (Strike) призрачной рукой, но не наносит никакого урона при попадании. Вместо этого цель получает состояние «истощён» (drained) 1 на 1 день, и привидение восстанавливает количество ПЗ, равное половине своего класса опасности.

Ужасный Стон (Frightful Moan): ◆◆ (слух, сакральная, эмоция, очарование, страх, ментальный); Привидение оплакивает свою судьбу, заставляя каждое живое существо в радиусе 30 футов совершить спасбросок Воли. При провале существо становится напуганым (frightened) 2 (или напуганым (frightened) 3 при критическом провале). В случае успеха существо временно невосприимчиво к ужасному стону этого привидения в течение 1 минуты.

Одержимый Объект (Inhabit Object): ◆ Привидение вселяется в объект не более Крупного размера, находящегося в пределах 20 футов, что делает его оживлённым предметом (стр. 20–21). Класс опасности этого оживлённого предмета не может быть выше, чем КО привидение –2. Если целевой объект удерживается существом, носитель может попытаться пройти спасбросок Воли, чтобы предотвратить одержимость. Одержимость заканчивается, когда объект уничтожается или привидение покидает его. В этот момент привидение снова появляется в квадрате объекта и не может снова вселиться в объект 1d4 раунда.

Одержимость Привидением (Malevolent Possession): ◆◆ Привидение пытается овладеть соседним телесным существом. Это имеет тот же эффект, что и заклинание *одержимость (possession)*, за исключением того, что привидение не имеет физического тела, на него не влияет это ограничение заклинания;

Телекинетическое Нападение (Telekinetic Assault): ◆◆ (сакральная, эвокация); Привидение кричит от боли и тоски, а небольшие объекты и обломки летают вокруг в 30-футовой эманации. Существа в этой области получают 1d6 дробящего урона + 1d6 за каждые 2 уровня КО, с возможностью



НАСТРОЙКА ПРИВИДЕНИЙ

Для лучшего течения приключений необходимо аккуратно использовать привидений. Поскольку они являются остатками прошлой жизни и сохраняют свой интеллект, привидения могут передавать давно потерянную информацию или служить источником важнейших элементов истории для персонажей игроков. Таким образом, привидение в приключении может дать ключ или даже полную историю места или события. В отличие от большинства другой нежити, привидения могут сохранять мировоззрение, которое они имели при жизни, но независимо от этого они должны оставаться трагическими и пугающими фигурами в игре.



СОЗДАНИЕ ПРИВИДЕНИЯ

Обратите внимание, что привидение мага создаётся с нуля, а не путём применения правил по созданию привидения из некогда живого существа, поэтому его параметры не во всём соответствуют значениям, перечисленным выше. Обычно это наилучший способ, если у вас есть время, так как он позволяет вам вручную создать привидение для конкретной ситуации.

базового спасброска Рефлексов.

ПРИВИДЕНИЕ ПРОСТОЛЮДИНА   GHOST COMMONER

Привидение простолюдина — это обычная персона, которая считает, что умерла несправедливо, обычно из-за нечестной игры или предательства.

ПРИВИДЕНИЕ ПРОСТОЛЮДИНА   GHOST COMMONER **СУЩЕСТВО 4**

ХЗ | СРЕДНЕЕ | ПРИВИДЕНИЕ | БЕСПЛОТНОЕ | ДУХ | НЕЖИТЬ

Восприятие: +10; ночное зрение;
Языки: Общий;
Навыки: Знание Места +10 (применяется к месту, к которому привязано привидение), Скрытность +12;
Сил: −5, **Лвк:** +3, **Вын:** +0, **Инт:** +0, **Мдр:** +2, **Хар:** +2;
Связь с Местом (Site Bound).

КБ: 20; **Стойкость** +8, **Рефлексы** +11, **Воля** +8;
ПЗ: 30, негативное исцеление, возвращение (rejuvenation); **Невосприимчивость:** смертельные эффекты, болезнь, парализован (paralyzed), яд, точный урон, потеря сознания (unconscious); **Сопротивление:** все виды урона 5 (кроме силового, позитивного и *призрачного касания (ghost touch)*; двойное Сопротивление не-магическому урону);
Возвращение (Rejuvenation): (сакральная, некромантия); Исправление несправедливости, приведшей к смерти простолюдина, позволяет ему перейти в загробную жизнь.

Скорость: Полёт 25 футов;
Ближний бой: ◆ призрачная рука +13 (проворное, фехтовальное, магическое), **Урон:** 2d6+2 негативный.
Ужасный Стон (Frightful Moan): ◆ (слух, сакральная, эмоция, очарование, страх, ментальный); СЛ 21.

ПРИВИДЕНИЕ МАГА   GHOST MAGE

Волшебник, который умер не завершив крупный проект, может стать привидением мага, постоянно стремящимся закончить дело всей своей жизни в роли нежити.

ПРИВИДЕНИЕ МАГА   GHOST MAGE **СУЩЕСТВО 10**

ХЗ | СРЕДНЕЕ | ПРИВИДЕНИЕ | БЕСПЛОТНОЕ | ДУХ | НЕЖИТЬ

Восприятие: +17; ночное зрение;
Языки: Общий, Драконий;
Навыки: Мистика +22, Запугивание +22, Скрытность +21;
Сил: −5, **Лвк:** +3, **Вын:** +0, **Инт:** +6, **Мдр:** +3, **Хар:** +6;
Связь с Местом (Site Bound).

КБ: 27; **Стойкость** +16, **Рефлексы** +19, **Воля** +22;
ПЗ: 135, негативное исцеление, возвращение (rejuvenation); **Невосприимчивость:** смертельные эффекты, болезнь, парализован (paralyzed), яд, точный урон, потеря сознания (unconscious); **Сопротивление:** все виды урона 10 (кроме силового, позитивного и *призрачного касания (ghost touch)*; двойное Сопротивление не-магическому урону);
Возвращение (Rejuvenation): (сакральная, некромантия); Завершение проекта привидения мага позволяет ему перейти в загробную жизнь.

Скорость: Полёт 25 футов;
Ближний бой: ◆ призрачная рука +21 (проворное, фехтовальное, магическое), **Урон:** 2d8+12 негативный.
Мистические врождённые заклинания: СЛ 29, атака +23; **5-й:** *конус холода (cone of cold)*, *галлюцинация (hallucination)*; **4-й:** *призрачный убийца (phantasmal killer)*, *внушение (suggestion)*; **3-й:** *слепота (blindness)*, *рассеять магию (dispel magic)*, *необнаружимость (nondetection)*; **2-й:** *телекинетический манёвр (telekinetic maneuver)* (×2); **1-й:** *ослабляющий луч (ray of enfeeblement)* (×2); **Заговоры (5-й):** *обнаружение магии (detect magic)*, *призрачный звук (ghost sound)*, *магическая рука (mage hand)*, *мелкие фокусы (prestidigitation)*, *обнаружение магии (detect magic)*.
Ужасный Стон (Frightful Moan): ◆ (слух, сакральная, эмоция, очарование, страх, ментальный); СЛ 29.
Телекинетическое Нападение (Telekinetic Assault): ◆◆ (сакральная, эвокация); 6d6 дробящий, СЛ 29.

Акула   Shark

Акулы всех форм и размеров бороздили океаны, почти не изменившись, с незапамятных времён. Это опасные, безжалостные хищники с несколькими рядами острых как бритва зубов, способных в мгновение ока разорвать добычу. Их сверхъестественная способность чувствовать запах крови в воде означает, что акулы могут появиться на любой сцене водной бойни.

БОЛЬШАЯ БЕЛАЯ АКУЛА   GREAT WHITE SHARK

Большая белая акула — один из самых крупных видов акул, обитающих в прибрежных водах, ближе к поверхности, где она предпочитает охотится. Эти молчаливые убийцы грациозно скользят по океану, всегда в поисках своей следующей жертвы.



АКУЛЫ-ЛЮДОЕДЫ

Вопреки распространённому мнению, акулы не особенно любят гуманоидов в качестве пищи. Только при определённых условиях, например, когда пищи мало или акула ошибочно принимает свою жертву за тюленя, только тогда акула нападёт на пловца или маленькую лодку. Такие случаи достаточно травматичны для выживших, чтобы укреплять миф об акуле-людоеде..

БОЛЬШАЯ БЕЛАЯ АКУЛА   GREAT WHITE SHARK **СУЩЕСТВО 4**

Н | ОГРОМНОЕ | ЖИВОТНОЕ | ВОДНОЕ

Восприятие: +11; запах крови (blood scent), нюх (неточное) 100 футов;
Навыки: Атлетика +14, Скрытность +12, Выживание +9;
Сил: +6, **Лвк:** +2, **Вын:** +4, **Инт:** −4, **Мдр:** +1, **Хар:** −4;
Запах Крови (Blood Scent): Акула может чувствовать запах крови в воде на расстоянии до 1 мили.

КБ: 21; **Стойкость** +12, **Рефлексы** +10, **Воля** +9;
ПЗ: 60.

Скорость: Плавание 40 футов;
Ближний бой: ◆ челюсти +14, **Урон:** 1d12+8 колющий;
Бросок из Воды (Breach): ◆◆ Акула Плывёт (Swim) на расстояние до своей Скорости Плавания, затем Выпрыгивает (Leaps) вертикально из воды на высоту до 25 футов, нанося Удар (Strike) по существу в любой точке во время прыжка (это позволяет ей атаковать существо в пределах 30 футов от поверхности воды). После Удара (Strike) акула погружается обратно в воду.
Дикость (Savage): ◆ **Условия:** Акула поразила Ударом (Strike) челюстей в своего последнего

действия в этот ход. **Эффект:** Существо, которое успешно поразила акула, получает 1d12 режущего урона.
Урвать Кусок (Strafing Chomp): ◆ Акула Плывёт (Swim) на расстояние до половины своей Скорости Плавания, совершает Удар (Strike) челюстями, а затем Плывёт (Swim) дальше на расстояние до половины своей Скорости. Удар (Strike) наносит половину урона.

МЕГАЛОДОН MEGALODON

Мегалодоны — доисторические акулы невероятных размеров, силы и свирепости. Они рыщут в глубоких и мелких водах, чтобы утолить свой чудовищный голод. Присутствие мегалодона, несомненно, влияет на местную водную экосистему.

МЕГАЛОДОН MEGALODON **СУЩЕСТВО 9**

НЕОБЫЧНОЕ | Н | КОЛОССАЛЬНОЕ | ЖИВОТНОЕ | ВОДНОЕ

Восприятие: +20; запах крови, нюх (неточное) 100 футов;
Навыки: Атлетика +21, Скрытность +19, Выживание +16;
Сил: +8, **Лвк:** +2, **Вын:** +5, **Инт:** –4, **Мдр:** +3, **Хар:** –2;
Запах Крови (Blood Scent): Как у большой белой акулы.

КБ: 27; **Стойкость** +21, **Рефлексы** +16, **Воля** +17;
ПЗ: 180.

Скорость: Плавание 80 футов;
Ближний бой: ◆ челюсти +22 (досягаемость 10 футов), **Урон:** 2d12+10 колющий плюс Улучшенный Захват (Improved Grab);
Ближний бой: ◆ хвост +22 (проворное, досягаемость 15 футов), **Урон:** 2d8+10 колющий плюс Толчок (Push) 15 футов.
Бросок из Воды (Breach): ◆ (атака, движение); Как у большой белой акулы, но досягаемость мегалодона позволяет ему атаковать существо на высоте до 35 футов над поверхностью воды (или до 40 футов хвостом).
Дикость (Savage): ◆ Как у большой белой акулы, но 2d12 режущего урона.
Проглотить Целиком (Swallow Whole): ◆ (атака); Огромное, 2d8+5 дробящий, Разрыв (Rupture) 20.

Грифон Griffon

Грифоны — царственные животные, почитаемые как символы свободы и силы во многих культурах. Они поразительно сильны, с задними конечностями льва и головой, крыльями и передними конечностями большой хищной птицы — обычно орла, но некоторые вместо этого имеют черты ястреба, сокола или даже скопы или грифа. В редких случаях задние конечности грифона могут напоминать задние конечности другой большой кошки, такой как леопард или тигр. Вариации, по-видимому, зависят от окружающей среде, в которой живёт грифон — например, особенно редкие грифоны Северного Авистана имеют заднюю часть грунгирской рыси и верхнюю часть тела снежной совы, хотя это не всегда так. У некоторых грифонов вообще нет крыльев. Эти бескрылые грифоны, известные как алсы, являются результатом редкой мутации. В общем выводке грифонов алс обычно считается недоростком, поэтому лишь немногие из них перерастают стадию птенца. Алсы достигшие зрелого возраста, как правило, более жёсткие и более отчуждённые, чем большинство грифонов.
Дикие грифоны полагаются на свои мощные крылья, чтобы парить в высоте, и на своё острое зрение, чтобы высматривать добычу. Скорость, с которой они бросаются к земле и хватают своих жертв, поражает. Они могут разорвать плоть жертвы своими острыми как бритва клювами, но обычно просто уносят свою добычу в высокое, уединённое место, где они могут наслаждаться своим пиршеством без помех. На земле они занимают укрытие и выпрыгивают из засады на добычу, а затем улетают со своей добычей. Исключение составляют случаи, когда грифон охотится, чтобы накормить своё потомство, и тогда он осознанно не приносит живое существо в своё гнездо, опасаясь подвергнуть опасности своих птенцов.
Опытные дрессировщики давным-давно научились выращивать грифонов в качестве ездовых животных для вооружённых сил или для могущественных личностей. Такие скакуны известны своей силой, храбростью и неизменной преданностью. Они относятся к числу самых умных животных и обладают мудростью, обычно недоступной большинству представителей животного мира; считается, что грифон выбирает своего всадника так же, как всадник выбирает грифона. Процесс обучения грифона принимать и нести всадника в полёте — это долгое и дорогостоящее испытание. Дрессировщики грифонов берут за свои услуги большие суммы, а правитель, который может похвастаться тем, что владеет конюшней грифонов, является предметом большого уважения и зависти.

ГРИФОН GRIFFON **СУЩЕСТВО 4**

Н | КРУПНОЕ | ЖИВОТНОЕ

Восприятие: +11; ночное зрение, нюх (неточное) 60 футов;
Навыки: Акробатика +11, Атлетика +12, Выживание +9;
Сил: +4, **Лвк:** +3, **Вын:** +3, **Инт:** –4, **Мдр:** +1, **Хар:** –1.

КБ: 21; **Стойкость** +13, **Рефлексы** +13, **Воля** +7;
ПЗ: 60.

Скорость: 25 футов, Полёт 60 футов;
Ближний бой: ◆ клюв +14 (смертоносное 1d10), **Урон:** 2d8+4 колющий;
Ближний бой: ◆ коготь +14 (проворное), **Урон:** 2d6+4 колющий;
Ближний бой: ◆ крыло +14 (досягаемость 10 футов), **Урон:** 2d6+4 дробящий.
Удар с Бреющего Полёта (Flying Strafe): ◆◆ Грифон Летит (Fly) на расстояние до своей Скорости Полёта и совершает два Удара (Strike) когтями в любой момент этого передвижения. Каждый Удар (Strike) должен быть нацелен на разное существо. К атакам применяется штраф за многократную атаку по обычным правилам.
Наскок (Pounce): ◆ Грифон Бежит (Strides) и в конце этого передвижения наносит Удар (Strike) когтем. Если грифон начал это действие будучи скрытым (hidden), он остаётся скрытым (hidden) до окончания атаки.



ПЕРВЫЕ ГРИФОНЫ

Сочетание двух символических и узнаваемых хищников поверхности и неба (льва и орла) является результатом благочестивой молитвы древних народов к столь же древнему божеству —ныне давно умершему богу по имени Курхан, который когда-то правил животным миром. Эти первые грифоны считались гораздо более разумными и хранителями веры, но когда Курхан был убит Ламашту, оставшиеся в живых грифоны превратились не более чем в зверей.

Мимик Mimic

Считается, что мимики — это результат неудачного эксперимента по оживлению предметов или зловещее творение алголлту. Это умные монстры, которые могут принимать форму обычных изготовленных предметов. Мимики — хищники, нападающие из засады и ненасытные обжоры, застигающие врасплох добычу своей сверхъестественной способностью имитировать форму обычной мебели и различных предметов. Они остаются замаскированными до тех пор, пока ничего не подозревающие

авантюристы не окажутся поблизости, а затем нападают из засады.
Мимики одержимы сложным инопланетным разумом, и хотя они часто жестоки и эгоистичны, они также время от времени наслаждаются разговором со своей добычей. По неизвестным причинам их особенно интересуют гуманоиды. Мимики испытывают сильную неприязнь к себе подобным и, как правило, живут в одиночестве. Мимик может оставаться в своей альтернативной форме в течение чрезвычайно длительного периода времени, иногда оставаясь замаскированным в чертоге подземелья в течение десятилетий. Независимо от того, как долго он ждёт, мимик остаётся бдительным и насторожённым, готовым нанести удар в любой момент.



ТВОРЧЕСКИЙ ПОДХОД МИМИКА

Чем старше мимик, тем более творчески он подходит к своему облику, но не забывает о практических целях. Например, мимик может выглядеть как аккуратно организованная книжная полка с одной книгой не на месте, опустошённая ёмкость с чем-то блестящим на дне или неприметная деревянная дверь с удобно расположенным глазком.

МИМИК MIMIC — **СУЩЕСТВО 4**

Н | СРЕДНЕЕ | АБЕРРАЦИЯ

Восприятие: +9; ночное зрение;
Языки: Общий;
Навыки: Атлетика +12, Обман +8, Знание Места +10 (применяется только к подземелью, в котором он живёт);
Сил:+4, **Лвк:**+1, **Вын:**+3, **Инт:**+0, **Мдр:**+1, **Хар:**+0.

КБ: 20; **Стойкость** +11, **Рефлексы** +9, **Воля** +9;
ПЗ: 75;
Клей (Adhesive): Мимик покрыт клейкой слизистой оболочкой. Любое существо, поразившее мимика, получившее удар от мимика, или иначе коснувшееся мимика должно успешно пройти спасбросок Рефлексов со СЛ 23 или будет схвачено (grabbed) (попытка Вырваться (Escape) со СЛ 23). Оружие, которое поражает мимика, прилипает к нему и может быть удалено только с помощью успешной проверки Атлетики со СЛ 23 (выполненной как одно действие). Мимик может иметь любое количество объектов или существ, приклеенных к нему одновременно. Мимик может освободить застрявшее существо или объект с помощью одного действия, и его клей растворяется через 1 минуту после того, как мимик умирает, освобождая все застрявшие объекты и существ.
Проба Объекта (Object Lesson): ⤾ **Триггер:** Существо касается или физически взаимодействует с мимиком, когда тот трансформирован с помощью Имитации Объекта (Mimic Object). **Эффект:** Вызвавшее реакцию существо автоматически прилипает к мимику за счёт его клея (оно не совершает спасброска). Затем мимик наносит Удар (Strike) ложноножкой по любому существу, находящемуся рядом с мимиком. Проба Объекта (Object Lesson) не может быть использована снова, пока мимик не сбежит и не примет новую форму.

Скорость: 10 футов;
Ближний бой: ◆ ложноножка +14, **Урон:** 2d8+4 дробящий плюс клей (adhesive).
Имитация Объекта (Mimic Object): ◆ (концентрация, превращение); Мимик принимает форму любого Среднего объекта. Это не меняет текстуру или общий размер мимика, но может изменить его окраску и внешний вид. Он получает автоматический результат 28 для проверок Обмана и СЛ, чтобы выдать себя за объект, который он имитирует.

Минотавр Minotaur

Минотавры — искусные охотники, обитающие в хитроумных лабиринтах или хитросплетениях подземных пещер, призванных запутать и сбить с толку добычу. Эти чудовищные мучители наслаждаются охотой, ужасом, вызванным приближением к добыче, и в тот самый момент, когда преследуемый понимает, что он проиграл. Только тогда минотавр бросится на добычу, рубя врагов мощными ударами или насаживая их на свои острые рога.
Минотавры, как известно, обитают в лабиринтах, но их также можно найти прячущимися в старых руинах и других забытых уголках мира. В любом случае, это существа-одиночки, лишь изредка делящие территорию с другими себе подобными или с даже более могущественными существами, которые запугали их и заставили служить себе. Все остальные — не более чем добыча, на которую можно охотиться.



ВАРИАНТЫ МИНОТАВРОВ

Большинство минотавров — это простая смесь мускулистого гуманоида и бешеного быка, но необычные сочетания и уникальные минотавры могут получать различные физические особенности и способности. Большерогие минотавры могут пронзать врагов, если они критически преуспеют в атаке, но у них нет способности Охотничий Страх (Hunted Fear). Косматые минотавры с головы до пят покрыты густой шерстью, что позволяет им с лёгкостью жить в морозной среде и даёт им Сопротивление к урону от холода, но их копыта широкие и тяжёлые, что мешает ими атаковать.

МИНОТАВР MINOTAUR — **СУЩЕСТВО 4**

ХЗ | КРУПНОЕ | ГУМАНОИД

Восприятие: +12; ночное зрение;
Языки: Йотун;
Навыки: Атлетика +14, Запугивание +9, Выживание +12 (природная хитрость (natural cunning));
Сил: +6, **Лвк:** +0, **Вын:** +3, **Инт:** –2, **Мдр:** +2, **Хар:** –1;
Предметы: двуручный топор;
Природная Хитрость (Natural Cunning): Минотавр автоматически критически преуспевает в проверках Выживания, чтобы не заблудиться или найти правильное направление, в том числе из заклинания *лабиринт (maze)*.

КБ: 20; **Стойкость** +13, **Рефлексы** +8, **Воля** +10;
ПЗ: 70.

Скорость: 25 футов;
Ближний бой: ◆ двуручный топор +14 (досягаемость 10 футов, сметающее), **Урон:** 1d12+8 режущий;
Ближний бой: ◆ рог +14, **Урон:** 1d8+8 колющий.
Удар Топором (Axe Swipe): ◆◆ Минотавр совершает взмах своим топором по широкой дуге, нанося Удары (Strike) двуручным топором по любым двум врагам, которые находятся рядом друг с другом и в пределах досягаемости минотавра. Штраф за многократную атаку не увеличивается до тех пор, пока не будут завершены обе атаки.
Охотничий Страх (Hunted Fear): ◆ Минотавр фыркает и топает, преследуя свою жертву, вселяя ужас. Минотавр совершает проверку Запугивания, чтобы Деморализовать (Demoralize) всех живых существ в радиусе 60 футов, которые могут слышать, но не видеть минотавра. Совершите бросок один раз и примените результат ко всем существам. Если цели находятся в лабиринте или аналогичной сложной для ориентирования постройке, минотавр получает ситуативный бонус +4 к этой проверке. Существа, которые в результате получают состояние «напуган» (frightened), также

получают ситуативный штраф –2 для проверок Выживания, чтобы попытаться не заблудиться на 1 минуту. Это использование Деморализации (Demoralize) не имеет атрибута «зрение». Каждая цель временно невосприимчива к этой способности в течение 1 минуты.
Мощный Рывок (Powerful Charge): ◆◆ Минотавр Бежит (Stride) дважды, затем совершает Удар (Strike) рогом. Если он переместился по крайней мере на 20 футов от своей начальной позиции, урон от Удара (Strike) увеличивается до 2d8+10.

Отьюг Otyugh

Владыки канализаций, канав и свалок, отьюги — омерзительные твари, топающие на трёх массивных ногах в поисках вкусного мусора и отбросов. Используя два шипастых щупальца, чтобы хватать и рвать, направляемые третьим с множеством глаз на конце, отьюг прекрасно приспособился к жизни в своей тесной, отвратительной среде, где он использует свои щупальца, чтобы видеть в узких пространствах и хватать скрытую добычу.
Большинство полагает, что отьюги первоначально эволюционировали в болотах и переместились в канализацию, когда цивилизация вторглась в их естественную среду обитания. Правда это или нет, но сейчас они являются одними из самых крупных хищников в этих промозглых местах. Отьюги ревностно охраняют свою территорию, но известно, что они образуют отдельные коллективы, даже дают друг другу такие важные титулы, как «король отбросов» и «герцогиня слизи», чтобы обозначить свой ранг и положение в их грязном подземном мире под улицами.
Те, кто столкнётся с отьюгом, могут быть удивлены, услышав, как он говорит, крича на незваных гостей, чтобы они покинули его гнилое жилище, или требуя дани в виде мусора или других даров сомнительного характера.

ОТЬЮГ OTYUGH — СУЩЕСТВО 4

Н **КРУПНОЕ** **АБЕРРАЦИЯ**

Восприятие: +10; ночное зрение, нюх (неточное) 30 футов;
Языки: Общий;
Навыки: Акробатика +8, Атлетика +14, Скрытность +8 (+11 в логове);
Сил: +6, **Лвк:** +2, **Вын:** +4, **Инт:** –2, **Мдр:** +2, **Хар:** –2.

КБ: 20; **Стойкость** +12, **Рефлексы** +8, **Воля** +10;
ПЗ: 70; **Невосприимчивость:** болезнь.
Смрад (Stench): (аура, обоняние); 40 футов. Существо, входящее в ауру, должно преуспеть в спасброске Стойкости со СЛ 20 или получит состояние «тошнота» (sickened) 1 (плюс «замедлен» (slowed) 1 на ту же продолжительность при критическом провале). В случае успеха существо временно невосприимчиво к тошнотворному и замедляющему воздействию этого зловония в течение 1 часа. Независимо от результата спасброска, находясь внутри ауры, существа получают ситуативный штраф –2 к спасброскам от болезней. Зловоние отьюга связано с потрохами и отбросами, в которых он барахтается, поэтому тщательная очистка существа (например, с помощью заклинания *создание воды (create water)* и достаточной очистки) деактивирует ауру, но при этом достаточно заткнутый нос, чтобы избежать воздействия зловония.

Скорость: 20 футов;
Ближний бой: ◆ челюсти (Jaws) +14, **Урон:** 2d6+6 колющий плюс грязная лихорадка;
Ближний бой: ◆ щупальце +14 (проворное, досягаемость 10 футов), **Урон:** 1d6+6 дробящий плюс Захват (Grab).
Сдавливание (Constrict): ◆ 1d6+6 дробящий, СЛ 22;
Перестановка (Reposition): ◆ Отьюг пытается переместить всех существ, которых он схватил (grabbed), в другие пространства в пределах досягаемости своих щупалец, совершая один бросок на проверку Атлетики и сравнивая результат со СЛ Стойкости каждого существа. При провале существо остаётся на месте, а при критическом провале существо больше не схвачено (grabbed).
Грязная лихорадка (Filth Fever): (болезнь); Тошнота (sickened) и потеря сознания (unconscious) от грязной лихорадки не проходят сами по себе, пока болезнь не будет излечена. **Спасбросок:** Стойкости со СЛ 20; **Стадия 1:** носитель не ощущает вредных эффектов (1d4 часа); **Стадия 2:** тошнота (sickened) 1 (1 день); **Стадия 3:** тошнота (sickened) 1 и замедлен (slowed) 1, замедление действует пока не снято состояние «тошнота» (sickened) (1 день); **Стадия 4:** без сознания (unconscious) (1 день); **Стадия 5:** смерть.



ОТЬЮГ КАК «ДОМАШНИЙ ПИТОМЕЦ»

Отьюги с удовольствием валяются и потребляют мусор других существ, делая их эффективной (и экологически чистой) системой утилизации для тех, кто достаточно смел, чтобы попробовать такую тактику. Проблема, однако, как вскоре понимают владельцы отьюгов, состоит в том, чтобы поставлять достаточное количество отходов, чтобы ненасытный отьюг не сбежал из своего миазматического питомника.

Медвесыч Owlbear

Обладая телом могучего бурого медведя и острыми слухом и зрением совы, медвесыч — опасный хищник, ревностно защищающий свою территорию и бесстрашно нападающий на любое существо, которое забредает в его владения. Столкнувшиеся с медвесычем, слышат его ужасающий крик всего за несколько секунд до того, как массивное существо, набросившись, начинает рвать их на части смертоносными когтями и мощным клювом.
Хотя знание о их происхождении было потеряно со временем, медвесычи считаются результатом магического эксперимента по созданию более опасного хищника. Согласно легенде, волшебник был слишком удачлив и в итоге стал первой жертвой чудовища. Сейчас медвесычей можно встретить по всему миру, причём с самыми разнообразными особенностями. В то время как наиболее распространённый подвид выглядит как бурый медведь с чертами большой рогатой совы, медвесычи с холодного Севера могут напоминать белых медведей, смешанных с полярными совами, а в тропических лесах умеренного климата они могут напоминать чёрных медведей с головами сипух.
Большинство медвесычей одиночки, встречаясь только для спаривания и на период выращивания детёнышей, которые вылупляются из яиц. Территория медвесыча обычно простирается примерно на 5 миль от его логова, с явными признаками его обитания, появляющимися с периодичностью в 1 милю (следы когтей на стволах деревьев, гигантские перья и исполосованные туши). В логове медвесыча редко можно найти что-нибудь ценное, но некоторые искатели приключений находили безделушки, монеты и даже драгоценности в массивных качах непереваренных костей, которые оставляли после себя эти монстры.

МЕДВЕСЫЧ OWLBEAR — СУЩЕСТВО 4

Н **КРУПНОЕ** **ЖИВОТНОЕ**

Восприятие: +13; сумеречное зрение, нюх (неточное) 30 футов;
Навыки: Акробатика +7, Атлетика +14, Запугивание +10;



ВАРИАНТЫ МЕДВЕСЫЧА

Снежные медвесычи взамен своему ужасающему крику предпочитают потрясающую скрытность и приобретённую способность выпрыгивать из снега, чтобы застать добычу врасплох. Несмотря на невероятную редкость, некоторые медвесычи сохранили ограниченную способность к полёту, позволяя им скользить почти на 20 футов на каждый фут высоты спуска. Эти парящие медвесычи пугающе совершенно бесшумно опускаются на свою добычу.

Сил: +6, **Лвк:** +1, **Вын:** +5, **Инт:** –4, **Мдр:** +3, **Хар:** +0.

КБ: 21; **Стойкость** +13, **Рефлексы** +7, **Воля** +11;

ПЗ: 70.

Скорость: 25 футов;

Ближний бой: ◆ коготь +14 (проворное), **Урон:** 1d10+6 колющий плюс Захват (Grab);

Ближний бой: ◆ клюв +14, **Урон:** 1d12+6 колющий;

Леденящий Кровь Крик (Bloodcurdling Screech): ◆ (слух, эмоция, страх, ментальный); Медвесыч издаёт громкий крик, который приводит в ужас его жертву. Каждое существо в области 80-футовой эманации должно выполнить спасбросок Воли со СЛ 20. Независимо от результата, существа временно невосприимчивы к этому крику в течение 1 минуты.

Критический успех: Существо незатронуто;

Успех: Существо напугано (frightened) 1;

Провал: Существо напугано (frightened) 2;

Критический провал: Существо спасается бегством (fleeing) 1 раунд и напугано (frightened) 3.

Терзать (Gnaw): ◆ **Условия:** Медвесыч держит в своих когтях схваченное (grabbed) существо. **Эффект:** Медвесыч пытается выпотрошить существо Ударом (Strike) клюва. Если Удар (Strike) успешен, то цель должна выполнить спасбросок Воли со СЛ 22.

Критический успех: Цель не затронута;

Успех: Цель получает состояние «тошнота» (sickened) 1;

Провал: Цель получает состояния «тошнота» (sickened) 1 и «замедлен» (slowed) 1 до тех пор, пока длиться состояние «тошнота» (sickened).

Крик на Ходу (Screeching Advance): ◆◆ (слух, эмоция, страх, ментальный); Медвесыч издаёт Леденящий Кровь Крик (Bloodcurdling Screech) и Бежит (Stride) дважды. Все существа в пределах 80 футов от медвесыча в любой момент этого передвижения подвергаются воздействию Леденящего Кровь Крика (Bloodcurdling Screech).

Порача Poracha

Порачи — это кошкоподобные животные, обитающие в мистическом Лесу Духов в Тянь Ша. В своей естественной форме эти грациозные восьминогие существа красуются своим серым полосатым мехом с оливково-зелёными прожилками, но их редко можно увидеть в таком виде. Даже самые молодые порачи способны прятаться внутри объектов, что делает их невероятно неуловимыми и редко видимыми, только если они сами этого захотят. Поскольку порачи могут так легко сливаться с лесом и мгновенно выходить из его тёмных углов, суеверные местные жители считают, что эти звери связаны с ками — духами природы, которые воплощают собой отдельные деревья, камни или другие элементы природы в Лесу Духов. Правда заключается в том, что, хотя порачи часто общаются с ками, они являются своей собственной породой таинственных монстров, обладающих властью над временем и пространством, которая отличает их от духов природы.

Самой знаковой особенностью порачи является её способность искривлять реальность, чтобы телепортироваться или перемещаться на короткие расстояния. Но порача также может отдыхать внутри объектов, что позволяет ей безопасно спать внутри. Учитывая, что для порачи, прячущейся внутри предмета, время течёт очень медленно, она может спать внутри одного из них в течение длительного периода. Как только оно просыпается, порача отправляется играть в живой мир. Порачи особенно любят отдыхать внутри придорожных камней, чтобы увеличить свои шансы встретить путешественников.

Порачи редко посещают населённые гуманоидами земли, предпочитая общество ками и их естественную среду обитания в Лесу Духов. Хотя они и наслаждаются случайными разговорами, они чрезвычайно чувствительны к звукам; они говорят тихо и просят того же от своих собеседников. Их территории занимают обширные участки леса, что делает их идеальными союзниками для охотников или искателей сокровищ, которые заблудились бы в густых лесах без их помощи. Но порачи отличаются непостоянством и обычно требуют в обмен на свою помощь непостижимых одолжений, таких как посадка редкого саженца в определённом гроте или очистка от монстров, вторгшихся на земли вокруг заветного источника. Любая попытка принудить или обманом заставить порачу служить не рекомендуется, так как у этих священных зверей много друзей среди ками, как и у других их сородичей. Хотя они обычно не путешествуют группами, порачи знают, где найти себе подобных в трудную минуту, и организованная стая порач представляет собой приводящую в замешательство угрозу.



КТО ТАКИЕ КАМИ?

Дух, известные под общим названием ками, изначально были защитниками природного мира, особенно тех существ, которые не могли защитить себя сами. Однако со временем круг их полномочий расширился, и теперь ками-защитники распространяют свой взор и на искусственные сооружения и предметы. Теоретически любое животное, растение, объект или место могли бы оберегаться своими собственными ками, но не всё ещё было благословлено такой защитой. Классификация того, какие объекты заслуживают защиты ками, а какие нет, запутана и сложна для всех, кроме ками, которые считают свою систему организации совершенно логичной.

ПОРАЧА PORACHA — СУЩЕСТВО 4

НЕОБЫЧНОЕ | Н | СРЕДНЕЕ | ЧУДОВИЩЕ

Восприятие: +10; виброчувствительность (неточное) 10 футов, ночное зрение;

Языки: Общий, Сильван;

Навыки: Акробатика +13, Атлетика +9, Обман +11, Дипломатия +11, Скрытность +13, Выживание +10;

Сил: +3, **Лвк:** +5, **Вын:** +3, **Инт:** +0, **Мдр:** +2, **Хар:** +3.

КБ: 23; **Стойкость** +9, **Рефлексы** +13, **Воля** +10;

ПЗ: 50; **Уязвимость:** звук 5.

Скорость: 40 футов;

Ближний бой: ◆ челюсти +13 (фехтовальное, магическое), **Урон:** 2d6 + 7 колющий;

Ближний бой: ◆ коготь +13 (проворное, фехтовальное, магическое), **Урон:** 2d4+7 режущий;

Прогулка (Jaunt): ◆ (воплощение, движение, первобытная, телепортация); Порача телепортируется на расстояние до 40 футов. У неё должна быть прямая видимость пространства, в которое она телепортируется. После чего она не может использовать Прогулку (Jaunt) 1d4 раунда.

Слияние с Объектом (Object Meld): ◆◆ (первобытная, трансмутация); Порача касается соседнего объекта достаточного объёма, чтобы вместить её. Она сливается с объектом на неопределённое время, и пока она находится внутри, время для неё течёт исключительно медленно, и она довольствуется лишь ограниченным восприятием внешнего мира. Порача может чувствовать, что происходит вне объекта, только используя виброчувствительность. Порача может использовать только действия с атрибутом «ментальный» или Прогулку (Jaunt); если она использует Прогулку (Jaunt), то покидает объект и появляется там, где она пожелает. Если существо совершает Удар (Strike) по объекту, порача изгоняется из него без урона для себя.

Крысолюд   Ratfolk

Верные своему названию, крысолюды — грызуноподобные гуманоиды, хорошо приспособленные к жизни на дне общества. Несмотря на распространённые заблуждения, что они грязные или больные, исоки, как они себя называют, исключительно чистоплотны. Крысолюдов также иногда принимают за крыс-оборотней и вначале относятся к ним с опаской, пока они не смогут понять ошибочность своего суждения, если конечно им представится такая возможность.
В общем, крысолюды хорошо разбираются в патологиях и алхимических науках, которые они используют в торговле и при самообороне. Из них получаются опытные алхимики и ремесленники, и они часто защищают свои логова ловушками, бомбами и другими творениями. Купцы-крысолюды регулярно отправляют большие торговые караваны, путешествующие по году и более, прежде чем вернуться в свою родную общину. В течение этого времени они стараются узнать что-то новое от народов, с которыми они сталкиваются, и собирают новые интересные материалы и товары, которые они могут привезти обратно в свои родные пенаты.
В своих жилищах, на дорогах и в городах крысолюды чрезвычайно общительны, процветают благодаря близости и контакту друг с другом даже в относительно узких пространствах. Кроме того, крысолюды отлично умеют сражаться в тесных помещениях вместе со своими сородичами. Угроза одному крысолюду или его союзникам — верный способ сплотить всё сообщество.

Крысолюд-гренадёр   Ratfolk Grenadier

Крысолюды-гренадёры используют алхимию и скрытность для защиты своих общин.

Крысолюд-гренадёр   Ratfolk Grenadier   Существо 4

ПН | МАЛЕНЬКОЕ | ГУМАНОИД | КРЫСОЛЮД

Восприятие: +10; ночное зрение;
Языки: Общий;
Навыки: Акробатика +9, Ремесло +12, Обман +7, Общество +10, Скрытность +12, Воровство +9;
Сил: +0, **Лвк:** +4, **Вын:** +2, **Инт:** +4, **Мдр:** +2, **Хар:** +1;
Предметы: набор алхимика, ручной арбалет (20 болтов), клёпаный кожаный доспех;
Инфузивные Составы (Infused Items): Крысолюд-гренадёр несёт 2 инфузивные средние колбы кислоты, 2 инфузивных средних алхимических огня и 2 инфузивных средних склянки мороза. Эти составы активны 24 часа, или до следующих ежедневные приготовлений.

КБ: 21; **Стойкость** +11, **Рефлексы** +13, **Воля** +9;
ПЗ: 60.

Скорость: 25 футов;
Ближний бой: ◆ клыки +12 (проворное, фехтовальное), **Урон:** 1d4 колющий;
Дальний бой: ◆ ручной арбалет +12 (шаг дистанции 60 футов, перезарядка 1), **Урон:** 1d6 колющий;
Дальний бой: ◆ алхимическая бомба +13 (шаг дистанции 20 футов, брызги), **Урон:** варьируется в зависимости от бомбы.
Защёчные Мешочки (Cheek Pouches): У крысолюда-гренадёра есть эластичные защёчные мешочки, которые могут вместить до 1 кубического фута предметов (хотя и не более 4 лёгких предметов). Крысолюд может удалить или засунуть предмет с помощью Взаимодействия (Interact). До тех пор, пока у крысолюда есть хотя бы один предмет за щекой, их речь заметно затруднена для понимания.
Быстрый Бомбист (Quick Bomber): ◆ Крысолюд-гренадёр достаёт алхимическую бомбу Взаимодействием (Interact) и метает её в качестве Удара (Strike) дальнего боя.
Быстрая Укладка (Quick Stow): ◇ **Частота:** один раз за раунд. **Эффект:** Крысолюд-гренадёр засовывает один удерживаемый предмет лёгкой или незначительной Нагрузки в свой защёчный мешочек.
Стайный (Swarming): Крысолюд-гренадёр может закончить своё передвижение в том же квадрате союзника, если тот также обладает этой способностью. Только два таких существа могут делить одно и то же пространство.



МЕСТА ОБИТАНИЯ КРЫСОЛЮДОВ

На Голарионе исоки наиболее многочисленны в Темноземье под континентом Тянь-Ша, где они правят огромной империей, но их также можно встретить и в регионе Внутреннего моря — в частности, в пустошах и холмах Нумерии, где они охотно собирают странные технологические чудеса и оружие.

Сатир   Satyr

Для сатира жизнь — это праздник, на который приглашаются все. Печально известные своим гедонизмом, эти фей верят, что нет большей красоты, чем можно найти в песнях, напитках, в потворстве еде и плотских удовольствиях. Сатиры используют свои чарующие песни и природное обаяние, чтобы побудить представителей всех народов следовать своим истинным желаниям и освободиться от правил общества. Обычно это включает в себя заманивание смертных на шумные вечеринки или тайные свидания на залитых лунным светом полянах. Однако если потенциальный компаньон отвергает ухаживания сатира, тот не проявляет особого интереса к продолжению разговора и уходит искать более сговорчивых гуляк.
Образ жизни сатира не оставляет места для постоянных романов или долгосрочных дружеских связей. Как только его вечеринка заканчивается или его похоть удовлетворяется, сатир исчезает обратно в чаще леса. Потомство, которое сатиры оставляют после себя,— это сами сатиры, и обычно их забирают из колыбели другие феи, а не оставляют на попечение смертных. Сатиры только мужчины.
Нетронутая красота леса священна и драгоценна для сатира. Жестокие нарушители, вырубающие деревья или убивающие животных, ради забавы, а не для еды, рискуют навлечь на себя гнев сатира. Спровоцированный таким образом сатир использует свои заклинания, чтобы ослабить врагов, и попытается избавиться от них либо с помощью смертоносных засад, либо возглавив атаку лесных животных.
Другие феи, особенно добрые, смотрят на сатиров как на буйных, неловких кузенов. Они редко враждебно относятся к сатирам, но большинство считают их невыносимыми и советуют смертным держаться подальше от их полян.

Сатир   Satyr   Существо 4

ХН | СРЕДНЕЕ | ФЕЯ

Восприятие: +10; сумеречное зрение;
Языки: Общий, Сильван;
Навыки: Атлетика +8, Обман +13, Дипломатия +13, Запугивание +11, Природа +9, Выступление +13, Скрытность +11, Выживание +8;



МУЗЫКА САТИРА

Снаряжение сатира высоко ценится, особенно его прекрасные свирели. Сатиры часто устраивают тайники с алкоголем, обильной едой и произведениями искусства (особенно эротического искусства) в лощинах и на полянах, которые они часто посещают. В зависимости от типа музыки, которую они предпочитают играть, сатиры могут использовать различные заклинания школы очарования 4-го круга, такие как *паранойя (paranoia)* или *безудержный смех (hideous laughter)*.

Сил: +3, **Лвк:** +4, **Вын:** +1, **Инт:** +1, **Мдр:** +2, **Хар:** +5;
Предметы: кинжал, свирель, короткий лук (20 стрел), бурдюк с вином.
Сильванское вино (Sylvan Wine): (очарование, ментальный, первобытная); Бурдюк сатира волшебным образом зачаровывает любой алкоголь внутри. С помощью Взаимодействия (Interact) живое существо может выпить алкоголь и получить бонус предмета +1 к спасброскам Воли и бонус предмета +3 к спасброскам Воли против эффектов с атрибутом «страх» в течение следующего часа. Когда сатир теряет бурдюк, магия остаётся только до тех пор, пока вино не испортится. Бурдюк вмещает до восьми порций вина.

КБ: 19; **Стойкость** +9, **Рефлексы** +11, **Воля** +12;
ПЗ: 80; **Уязвимость:** холодное железо 5;

Скорость: 35 футов;
Ближний бой: ◆ кинжал +14 (проворное, фехтовальное, универсальное Р), **Урон:** 1d4+6 колющий;
Дальний бой: ◆ короткий лук +14 (смертоносное 1d10, шаг дистанции 60 футов, перезарядка 0), **Урон:** 1d6+3 колющий;
Дальний бой: ◆ кинжал +14 (проворное, метательное 10 футов, универсальное Р), **Урон:** 1d4+6 колющий;
Первобытные врождённые заклинания: СЛ 21; **4-й:** *очарование (charm)*, *страх (fear)*, *сон (sleep)*, *внушение (suggestion)*; **Заговоры (2-й):** *пляшущие огоньки (dancing lights)*, *призрачный звук (ghost sound)*, *пробудить способности (inspire competence)* (*Основная книга правил* стр. 434), *побудить отвагу (inspire courage)* (*Основная книга правил* стр. 434), *три четверти (triple time)* (*Основная книга правил* стр. 434).
Игра на Ходу (Fleet Performer): Когда сатир играет на свирели для сотворения заклинания, он может Шагать (Step) или Бежать (Stride) как часть действия.
Игра на Свирели (Play the Pipes): ◆◆◆ (слух, первобытная); **Условия:** Сатир держит музыкальный инструмент. **Эффект:** Сатир играет мелодию на своём инструменте, чтобы сотворить *очарование (charm)*, *страх (fear)*, *сон (sleep)* или *внушение (suggestion)*, не расходуя ячеек заклинания и используя свою музыку вместо компонентов заклинания. Заклинание приобретает атрибут «слух» и может выбрать целями всех существ в области 60-футовой эманации вместо стандартных целей. Существо, успешно прошедшее спасбросок Воли от любого заклинания, затем временно невосприимчиво к заклинаниям, сотворяемым с помощью свирели этого сатира в течение 1 минуты. Сатиры невосприимчивы к этой музыке.



МЕСТА ОБИТАНИЯ ТЕНЕЙ

Тени могут таиться в любом тускло освещённом месте — в тёмных закоулках развалин, в комнате, освещённой мерцающими свечами, или в сумраке тенистого леса. Они путешествуют на Теневой План и обратно, хотя неясно, делают ли они это с помощью своей собственной магии или объединяясь с более могущественным существом, способным к такому планарному перемещению

Тень Shadow

Таинственная нежить, известная как тени, скрывается в тёмных местах и питается теми, кто слишком далеко отходит от света. Те, кто общается с тенями, обычно держа их на расстоянии с помощью светящегося оружия, могут узнать великие тайны, ведь они идеальные шпионы.

ТЕНЬ SHADOW — СУЩЕСТВО 4

ХЗ | СРЕДНЕЕ | БЕСПЛОТНОЕ | НЕЖИТЬ

Восприятие: +10; ночное зрение;
Языки: Некрил;
Навыки: Акробатика +10, Скрытность +14;
Сил: –5, **Лвк:** +4, **Вын:** +0, **Инт:** –2, **Мдр:** +2, **Хар:** +3.

КБ: 20; **Стойкость** +8, **Рефлексы** +14, **Воля** +12;
ПЗ: 40; **Невосприимчивость:** смертельные эффекты, болезнь, парализован (paralyzed), яд, точный урон, потеря сознания (unconscious); **Уязвимость:** неприятие света (light vulnerability);
Сопротивление: ко всем видам урона 5 (кроме силового, позитивного и *призрачного касания (ghost touch)*; удвоенное Сопротивление к не-магическому урону).
Неприятие Света (Light Vulnerability): Объект, излучающий магический свет (например, от заклинания *свет (light)*), рассматривается как магический, когда используется для атаки по тени.

Скорость: Полёт 30 футов;
Ближний бой: ◆ теневая рука +15 (фехтовальное, магическое), **Урон:** 2d6+3 негативный.
Отродье Тени (Shadow Spawn): Когда тень существа освобождается при помощи Кражи Тени (Steal Shadow), она становится отродьем под командованием создавшей его тени. Это отродье тени не имеет способности Кража Тени (Steal Shadow) и постоянно в состоянии «неуклюжий» (clumsy) 2, которое невозможно снять. Если существо, из которого было извлечено отродье, умирает, отродье тени становится полноценной, независимой тенью. Если существо оправляется от состояния «ослаблен» (enfeebled), его тень возвращается к нему, и отродье тени гаснет.
Скользить в Тенях (Slink in Shadows): Тень может Скрыться (Hide) или заканчивать своё действие «Красться» (Sneak) в тени существа или объекта.
Кража Тени (Steal Shadow): (сакральная, некромантия); ◆ **Условия:** Тень поразила живое существо Ударом (Strike) теневой руки своим предыдущим действием. **Эффект:** Тень притягивает к себе тень цели, делая существо ослабленным (enfeebled) 1. Это суммируется с другими степенями состояния «ослаблен» (enfeebled) от теней, до максимума ослаблен (enfeebled) 4. Если этот эффект увеличивает значение состояния «ослаблен» (enfeebled) существа до 3 или более, тень цели отделяется от его тела (см. отродье тени). Состояние «ослаблен» (enfeebled) от Кражи Тени (Steal Shadow) уменьшается на 1 каждый час.

ВЫСШАЯ ТЕНЬ GREATER SHADOW

Тени, которые проводят много времени на Теневом Плане и впитывают его магию, становятся высшими тенями.

ВЫСШАЯ ТЕНЬ   GREATER SHADOW — СУЩЕСТВО 7

ХЗ **СРЕДНЕЕ** **БЕСПЛОТНОЕ** **НЕЖИТЬ**

Восприятие: +14; ночное зрение;
Языки: Некрил;
Навыки: Акробатика +16, Скрытность +20;
Сил: –5, **Лвк:** +5, **Вын:** +0, **Инт:** +0, **Мдр:** +2, **Хар:** +4.

КБ: 24; **Стойкость** +11, **Рефлексы** +18, **Воля** +15;
ПЗ: 75; **Невосприимчивость:** смертельные эффекты, болезнь, парализован (paralyzed), яд, точный урон, потеря сознания (unconscious); **Уязвимость:** неприятие света (light vulnerability); **Сопротивление:** все виды урона 10 (кроме силового, позитивного и *призрачного касания (ghost touch)*; удвоенное Сопротивление против не-магического урона).
Неприятие Света (Light Vulnerability): Как у тени.

Скорость: Полёт 30 футов;
Ближний бой: ◆ теневая рука +18 (фехтовальное, магическое), **Урон:** 2d10+6 негативный.
Сакральные врождённые заклинания: СЛ 25; **2-й:** *тьма (darkness)* (произвольное).
Отродье Тени (Shadow Spawn): Как у тени, но отродье тени без состояния «неуклюжий» (clumsy).
Скользить в Тенях (Slink in Shadows): Как у тени.
Кража Тени (Steal Shadow): ◆ (сакральная, некромантия); Как у тени, но вызывает состояние «ослаблен» (enfeebled) 2 (или «ослаблен» (enfeebled) 3 при критическом попадании).

Вампир   Vampire

Вампиры — нежить, питающаяся кровью живых.

СОЗДАНИЕ ВАМПИРА

Вы можете превратить существующее живое существо в вампира, используя следующие шаги.
Увеличьте уровень (или класс опасности) существа на 1 и измените его параметры следующим образом:

- Он приобретает атрибуты «нежить» и «вампир» и обычно становится злым;
- Увеличьте КБ, бонусы атаки, Сложности, спасброски и модификаторы Навыков на 1;
- Увеличьте его урон от Ударов и других наступательных способностей на 1. Если способность может быть использована только небольшое количество раз (например, боевое дыхание дракона), вместо этого увеличьте урон от неё на 2;
- Уменьшите ПЗ на значение, указанное в таблице;
- Вампир получает быстрое исцеление и Сопротивление к физическому урону (кроме серебра), как указано в таблице. Эти способности являются причиной того, что у вампира меньше ПЗ.

Начальный уровень (Класс Опасности)	Снижение ПЗ	Быстрое исцеление / Сопротивление
3–4	–20	5
5–7	–30	7
8–14	–40	10
15+	–60	15

ОСНОВНЫЕ СПОСОБНОСТИ ВАМПИРА

Все вампиры получают следующие способности: Если у исходного существа есть какие-либо способности, применимые только к живым существам, оно их теряет. Оно также теряет все атрибуты, отражающие его суть как живого существа, такие как «человек» и «гуманоид». Вам также может понадобиться настроить способности, которые противоречат специфике вампира.
Негативное исцеление;
Невосприимчивость: смертельные эффекты, болезнь, паралич (paralyze), яд, сон (sleep);
Восстание из Гроба (Coffin Restoration): (сакральная, некромантия, негативный); В отличие от других видов нежити, вампир не уничтожается при 0 ПЗ. Вместо этого он теряет сознание (unconscious). Если его тело покоится в гробу в течение 1 часа, вампир получает 1 ПЗ, после чего его быстрое исцеление начинает нормально функционировать.
Уязвимости вампиров: Все вампиры обладают следующими Уязвимостями:
Мании (Compulsions): Вампиры — существа странных и непостижимых маний. Типичный вампир не может добровольно пересечь проточную воду, если его не перевозят, пока он прячется в своём гробу, и не может войти в частное жилище, если его не пригласит кто-то с полномочиями сделать это. На ваше усмотрение, у вампиров могут быть разные мании, например, вампир-пират не сможет ступить на твёрдую землю без приглашения. Вампира всё ещё можно заставить делать эти вещи, и он может преодолеть свою манию так же, как и своё отвращение (revulsion) (см. далее).
Отвращение (Revulsion): Вампир не может добровольно подойти ближе чем на 10 футов к размахиваемому чесноку или выставленному на показ религиозному символу не-злого божества. Чтобы размахивать чесноком или для показа религиозного символа, существо должно Взаимодействовать (Interact) с ним в течение 1 раунда (аналогично действию «Поднять Щит» (Raising a Shield)). Если вампир непроизвольно приближается к объекту своего отвращения на расстояние 10 футов, он приобретает состояние «спасается бегством» (fleeing), и бежит от объекта своего отвращения, пока не завершит действие за пределами 10 футов. После 1 раунда воздействия на него причины отвращения, вампир может выполнить спасбросок Воли со СЛ 25 за одно действие с атрибутом «концентрация». При успехе он преодолевает свои отвращения на 1d6 раундов (или на 1 час при критическом успехе).
Кол (Stake): Деревянный кол, вбитый в сердце вампира, снижает ПЗ вампира до 0 и не даёт ему исцеляться выше 0 ПЗ, даже в гробу. Чтобы забить кол в сердце вампира потребует три действия и это возможно только в том случае, если вампир без сознания (unconscious). Если кол



ПОДГОТОВКА ВАМПИРОВ

Поскольку вампиры могут навязать свою природу любому существу, кровь которого они пьют, практически любой живой монстр может стать одним из них. Когда вам нужно создать вампира для вашей игры, вы можете сделать это двумя способами. В большинстве случаев более эффективно создавать вампира с нуля, используя стандартные правила создания монстров (именно так были сделаны вампир-граф, вампирское отродье и вампир-повелитель, представленные на этих страницах). Или вы можете использовать рекомендации, представленные в разделе «Создание вампира», чтобы превратить имеющееся существо (или даже персонажа игрока!) в вампира, настраивая монстра по своему усмотрению. В любом случае, специфические вампирские способности, такие как восстание из гроба (coffin restoration), Скрыться в Тумане (Mist Escape) и Кровопийца (Drink Blood), работают одинаково.



ВАМПИРЫ И ДАМПИРЫ

Наиболее распространённые и традиционные вампиры, представленные здесь, известны также как «морои». Они распространены на Голарионе в окутанных туманом графствах Усталава и встречаются в небольшом количестве почти во всех странах Внутреннего моря. Другие типы вампиров включают в себя высасывающих силу носферату, подпрыгивающих цзянши и духи веталы — эти вампиры разделяют многие основные черты с мороями, но обладают собственными новыми способностями. Дампир (стр. 95) может быть рождён любой из этих разновидностей вампиров, хотя рождённые мороями дампиры, известные как светочеры, являются наиболее распространёнными, особенно в регионе Внутреннего моря.

удалён, вампир снова может исцеляться, и если он находится в своём гробу, то отсчёт часа для восстановления начинается от момента удаления кола. Если отсечь голову вампира и облить *святой водой*, пока кол на месте, вампир будет уничтожен.

Солнечный Свет (Sunlight): При воздействии прямых солнечных лучей вампир немедленно становится замедлен (slowed) 1. Значение этого состояния увеличивается на 1 каждый раз, когда вампир заканчивает свой ход в области солнечного света. Если вампир теряет все свои действия таким образом, он уничтожается. Из-за своего сверхъестественного отвращения к свету вампиры не отбрасывают тени и не отражаются в зеркалах.

Скорость Лазания: Вампиры получают Скорость Лазания, равную их наземной Скорости.

Когти: Если у существа были руки, его ногти утолщаются и растут, давая ему безоружный Удар (Strike) когтями с атрибутом «проворное», наносящий режущий урон. Если у монстра были какие-либо атаки с атрибутом «проворное», урон, наносимый его когтями, должен быть примерно таким же, как и урон, наносимый этими атаками. Если бы у него были только не-проворные атаки, его когти должны будут наносить три четверти этого урона.

Кровопийца (Drink Blood): ◆ (сакральная, некромантия); **Условия:** Существо с состояниями: схвачен (grabbed), парализован (paralyzed), стеснён (restrained), без сознания (unconscious) или добровольное существо находится в пределах досягаемости вампира. **Эффект:** Вампир погружает свои клыки в это существо, чтобы выпить его кровь. Это требует проверки Атлетики против СЛ спасброска Стойкости жертвы, если жертва схвачена (grabbed) и автоматически для любого из других вышеперечисленных состояний. Жертва получает состояние «истощён» (drained) 1, а вампир восстанавливает ПЗ, равные 10% от своего максимального значения ПЗ, получая любое количество ПЗ сверх максимальных в качестве временных ПЗ. Выпивание крови из существа, которое уже имеет состояние «истощён» (drained), не восстанавливает никаких ПЗ вампиру, но увеличивает значение этого состояния жертвы на 1. Вампир также может потреблять кровь, которая была собрана в сосуд для поддержания жизни, но он не получает от этого ПЗ.

Истощённое (drained) состояние жертвы уменьшается на 1 каждую неделю. Переливание крови, которое требует проверки Медицины со СЛ 20 и достаточного количества крови или донора крови, снижает значение этого состояния на 1 за 10 минут.

Захват (Grab): Атаки существа когтями (или эквивалентными безоружными атаками) получают способность «Захват» (Grab).

ИСТИННЫЕ ВАМПИРСКИЕ СПОСОБНОСТИ

Могущественные вампиры, могут создавать и контролировать вампиров из своих жертв, получают дополнительные вампирские способности, описанные ниже. Существо ниже 5-го КО не является достаточно значительным существом, чтобы стать истинным вампиром — вместо этого вы должны просто превратить такое существо в обычное вампирское отродье или настроить существо так, чтобы оно было по крайней мере 5-го КО, прежде чем стать настоящим вампиром.

Сопротивление: Вампир имеет Сопротивление к любому физическому урону, кроме магического и от серебра.

Создать Отродье (Create Spawn): (сакральная, свободное время, некромантия); Если существо умирает после того, как оно потеряло все ПЗ из-за способности Кровопийца (Drink Blood), вампир может превратить эту жертву в вампира, пожертвовав ей часть своей собственной крови и похоронив жертву в земле на 3 ночи. Если новый вампир более низкого класса опасности, чем его создатель, он находится под контролем создателя. Если вампир контролирует слишком много отродий одновременно (на усмотрение Ведущих), обладающие сильной волей отродья могут освободиться, преуспев в спасброске Воли со СЛ равной СЛ Воли вампира.

Скрыться в Тумане (Mist Escape): ◇ **Триггер:** Вампир теряет ПЗ до 0. **Эффект:** Вампир использует Превращение в Туман (Turn to Mist) (стр. 320). Он может совершать действия перемещения, чтобы двигаться к своему гробу, даже если у него 0 ПЗ. При 0 ПЗ в этой форме вампир не подвержен никакому дальнейшему урону. Он автоматически возвращается в свою телесную форму, без сознания (unconscious), если он достигает своего гроба или через 2 часа, в зависимости от того, что наступит раньше.

Смена Облика (Change Shape): ◆ (концентрация, сакральная, превращение, трансмутация); Вампир превращается в одну из своих животных форм или обратно в свою нормальную форму. Большинство вампиров могут превратиться в летучую мышь, но некоторые могут превращаться в другое существо, такое как крыса или волк. Используйте варианты из заклинаний *воздушная форма (aerial form)* и *форма животного (animal form)* в качестве ориентиров.

- ***Летучая мышь (Bat):*** Вампир превращается в стаю летучих мышей или гигантскую летучую мышь (стр. 39). Он получает эхолокацию 40 футов, наземную Скорость 20 футов и Скорость Полёта 30 футов, а также Удар (Strike) клыками с самым высоким бонусом атаки, из его атак ближнего боя. Эти клыки наносят такой же урон, как и когти вампира, но колющий, а не режущий.

Дети Ночи (Children of the Night): (сакральная, очарование, ментальный); Присутствие вампира призывает ночных тварей, чтобы они выполняли приказы хозяина. К ним обычно относятся стаи крыс, летучих мышей и волков, но могут быть и другие существа. Вампир может отдавать телепатические приказы этим существам, пока они находятся в пределах 100 футов, но они не могут общаться в ответ.

Подчинение (Dominate): ◆◆ (сакральная, очарование, недееспособность, ментальный, зрение); Вампир может сотворить *подчинение (dominate)* произвольно, как сакральное врождённое заклинание. Творя его, нужно смотреть в глаза цели, придавая заклинанию атрибут «зрение». Для СЛ спасброска используется СЛ уровня (КО) вампира (*Основная книга правил* стр. 558), и существо, преуспевшее в спасброске, временно невосприимчиво к Подчинению (Dominate) этого вампира в течение 24 часов. Полное уничтожение вампира прекращает подчинение, но простого снижения ПЗ вампира до 0 недостаточно, чтобы разрушить заклинание.

Кровопийца (Drink Blood): Как у обычного вампира, но жертва истощена (drained) 2 вместо 1.

Превращение в Туман (Turn to Mist): ◆ (концентрация, сакральная, трансмутация); Вампир превращается в облако пара, как для заклинания *газообразная форма (gaseous form)*, или возвращается в свою нормальную форму. Вампир теряет быстрое исцеление, находясь в газообразной форме. Вампир может оставаться в этой форме бесконечно.

ВАМПИРСКОЕ ОТРОДЬЕ VAMPIRE SPAWN

Вампиры используют своё отродье для проникновения и разведки.

ВАМПИРСКОЕ ОТРОДЬЕ-ПЛУТ VAMPIRE SPAWN ROGUE — СУЩЕСТВО 4

ХЗ СРЕДНЕЕ НЕЖИТЬ ВАМПИР

Восприятие: +12; ночное зрение;
Языки: Общий, плюс один региональный язык;
Навыки: Акробатика +11, Атлетика +9, Запугивание +8, Общество +5, Скрытность +12;
Сил: +3, **Лвк:** +5, **Вын:** +1, **Инт:** –1, **Мдр:** +3, **Хар:** +2.

КБ: 22; **Стойкость** +9, **Рефлексы** +13, **Воля** +11;
ПЗ: 40, восстание из гроба (coffin restoration), быстрое исцеление 5, негативное исцеление; **Невосприимчивость:** смертельные эффекты, болезнь, паралич (paralyze), яд, сон (sleep); **Уязвимость:** уязвимости вампиров; **Сопротивление:** физический 5 (кроме серебра).
Скорость: 25 футов, Лазание 25 футов;
Ближний бой: ◆ коготь +14 (проворное), **Урон:** 1d8+6 режущий плюс Захват (Grab).
Кровопийца (Drink Blood): ◆ (сакральная, некромантия); При высасывании крови отродье восстанавливает 5 ПЗ.
Атака Исподтишка (Sneak Attack): Вампирское отродье наносит дополнительно 1d6 точного урона застигнутым врасплох (flat-footed) существам.



МЕСТА ОБИТАНИЯ ОТРОДИЙ

Вампирские отродья живут там, где указывают их хозяева. Когда у них нет хозяина, они обычно бродят стаями по трущобам или другим городским районам, которые не заметят пропажи нескольких человек

ВАМПИР-ГРАФ VAMPIRE COUNT

Вампиры-графы правят своими владениями с помощью смеси страха и жестокости.

ВАМПИР-ГРАФ VAMPIRE COUNT — СУЩЕСТВО 6

ХЗ | СРЕДНЕЕ | НЕЖИТЬ | ВАМПИР

Восприятие: +17; ночное зрение;
Языки: Общий, Некрил, плюс один региональный язык;
Навыки: Акробатика +13, Атлетика +15, Обман +14, Дипломатия +14, Запугивание +16, Общество +14, Скрытность +13;
Сил: +5, **Лвк:** +3, **Вын:** +2, **Инт:** +2, **Мдр:** +4, **Хар:** +4;
Предметы: кожаный доспех, *рапира +1*.
Дети Ночи (Children of the Night): (сакральная, очарование, ментальный).
КБ: 24; **Стойкость** +11, **Рефлексы** +14, **Воля** +17;
ПЗ: 65, восстание из гроба (coffin restoration), быстрое исцеление 7, негативное исцеление; **Невосприимчивость:** смертельные эффекты, болезнь, паралич (paralyze), яд, сон (sleep); **Уязвимость:** уязвимости вампиров; **Сопротивление:** физический 7 (кроме магического и от серебра).
Скрыться в Тумане (Mist Escape): ◇
Скорость: 25 футов, Лазание 25 футов;
Ближний бой: ◆ рапира +17 (смертоносное 1d8, обезоруживающее +1), **Урон:** 1d6+11 колющий;
Ближний бой: ◆ коготь +17 (проворное), **Урон:** 1d8+8 режущий плюс Захват (Grab);
Смена Облика (Change Shape): ◆ (концентрация, сакральная, превращение, трансмутация); Гигантская летучая мышь с Ударом клыками +15 и колющим уроном 1d8+9.
Создать Отродье (Create Spawn): (сакральная, свободное время, некромантия);
Подчинение (Dominate): ◆◆ (сакральная, очарование, недееспособность, ментальный, зрение); СЛ 22;
Кровопийца (Drink Blood): ◆ (сакральная, некромантия); При высасывании крови вампир восстанавливает 10 ПЗ.
Превращение в Туман (Turn to Mist): ◆ (концентрация, сакральная, трансмутация).

ВАМПИР-ПОВЕЛИТЕЛЬ VAMPIRE MASTERMIND

Повелители вампиров — это злые волшебники, контролирующие целые камарильи нежити и вселяют страх в сердца смертных повсюду.

ВАМПИР-ПОВЕЛИТЕЛЬ VAMPIRE MASTERMIND — СУЩЕСТВО 9

НЕОБЫЧНОЕ | ХЗ | СРЕДНЕЕ | НЕЖИТЬ | ВАМПИР

Восприятие: +20; ночное зрение;
Языки: Общий, Некрил, плюс один региональный язык;
Навыки: Акробатика +17, Мистика +21, Атлетика +16, Обман +20, Дипломатия +20, Запугивание +22, Общество +19, Скрытность +19;
Сил: +3, **Лвк:** +4, **Вын:** +1, **Инт:** +6, **Мдр:** +4, **Хар:** +5;
Предметы: перстень-печатка;
Дети Ночи (Children of the Night): (сакральная, очарование, ментальный).
КБ: 27; **Стойкость** +15, **Рефлексы** +18, **Воля** +20;
ПЗ: 115, восстание из гроба (coffin restoration), быстрое исцеление 10, негативное исцеление; **Невосприимчивость:** смертельные эффекты, болезнь, паралич (paralyze), яд, сон (sleep); **Уязвимость:** уязвимости вампиров; **Сопротивление:** физический 10 (кроме магического и от серебра).
Скрыться в Тумане (Mist Escape): ◇



НЕ-ЗЛЫЕ ВАМПИРЫ

Не-злые вампиры редки и находятся в противоречии со своей природой. Такие вампиры обычно отдают часть своей силы в обмен на часть утраченной человечности.

Скорость: 25 футов, Лазание 25 футов;
Ближний бой: ◆ коготь +18 (проворное), **Урон:** 2d8+9 режущий плюс Захват (Grab).
Мистические подготовленные заклинания: СЛ 29, атака +19; **4-й:** *огненный щит (fire shield)*, *призрачный убийца (phantasmal killer)*, *вуаль (veil)*, *стена огня (wall of fire)*; **3-й:** *рассеять магию (dispel magic)*, *огненный шар (fireball)*, *ускорение (haste)*, *удар молнии (lightning bolt)*; **2-й:** *пылающая сфера (flaming sphere)*, *невидимость (invisibility)*, *зеркальное отражение (mirror image)*, *ошеломляющее прикосновение (touch of idiocy)*; **1-й:** *цветные брызги (color spray)* (×2), *быстроходность (fleet step)*, *ослабляющий луч (ray of enfeeblement)*; **Заговоры (4-й):** *обнаружение магии (detect magic)*, *магическая рука (mage hand)*, *сообщение (message)*, *луч холода (ray of frost)*, *знак (sigil)*.
Смена Облика (Change Shape): ◆ (концентрация, сакральная, превращение, трансмутация); Гигантская летучая мышь с Ударом клыками +19 и колющим уроном 2d8+9.
Создать Отродье (Create Spawn): (сакральная, свободное время, некромантия);
Подчинение (Dominate): ◆◆ (сакральная, очарование, недееспособность, ментальный, зрение); СЛ 26;
Использование Связи с Предметом (Drain Bonded Item): ◇ (мистическая, волшебник); **Частота:** Один раз в день. **Условия:** Вампир ещё не действовал в этот ход. **Эффект:** Вампир расходует силу, хранящуюся в его перстне-печатке. Это даёт вампиру возможность сотворить одно подготовленное заклинание, которое он уже сегодня творил, не тратя ячейку заклинания. Вампир всё равно должен Сотворить Заклинание (Cast the Spell) и выполнить другие требования заклинания.
Кровопийца (Drink Blood): ◆ (сакральная, некромантия); При высасывании крови вампир восстанавливает 10 ПЗ.
Устойчивые Заклинания (Steady Spellcasting): Если реакция другого существа может разрушить действие заклинания вампира-повелителя, вампир может выполнить фиксированую проверку со СЛ 15. Если вампир преуспел, его действие не прерывается.
Превращение в Туман (Turn to Mist): ◆ (концентрация, сакральная, трансмутация).